신 세 대 「닌텐도 64」 소프트는 SFC시리즈 초대작이 주류였다!

GAMECHAMP

게임챔프®

기사특약 「더 슈퍼패미컴」
「새턴 매거진」

NINTENDO 64,SATURN,3DO,PS,SFC,IBM-PC,ARCADE ANIMATION··· MULTI MAGAZINE



닌텐도 64용
「슈퍼 마리오 64」,「슈퍼 마리오 카트R」, 「스타폭스 64」

● 신년특집

아마게돈 플스용 게임으로 등장!
미국 「울트라64」 최전선 전모 공개!

● 특별부록

초호화 챔프 '96 캘린더
「화이터즈 스워즈」 공략본
「게임파워」
「3DO 얼라이브」

1996 1 5,500원

9 771227 717002 01
ISSN 1227-7177

멀티미디어의 삼성전자



다른건 시시해졌다! 삼성 새턴

64비트급, 1670만 컬러, 스테레오 리얼 사운드 멀티CD게임기-삼성 새턴

게임내용 문의
매주 토요일 오후 2시~6시까지
TEL : 707-1448, 707-1450

신발매



64비트급 멀티게임 기능

- 64비트급의 초강력 스피드 (32비트 RISC CPU 2개로 2배의 게임속도)
- 1670만 컬러와 3차원 입체화면의 살아있는 애니메이션
- 충격입체리얼사운드(PCM 32채널)

발매예정 소프트웨어

- 버쳐파이터Ⅱ (파이팅) - '95년 12월
- 버쳐캅(슈팅) - '95년 12월
- 세가랠리챔피온쉽(카레이싱) - '95년 12월
- 킹오브박싱(스포츠) - '96년초
- 팬저드라군Ⅱ (슈팅) - '96년초

■ **구입처** :
삼성게임기전문점, 삼성 게임프라자, C&C 대리점, 가전대리점, 전국유명백화점, 쇼핑센터

■ 권장소비자가격
- SPC-SATURN : ₩550,000 (S/W 별매)
- SPC-SATURN 2 : ₩595,000 (S/W 1종 포함 : 버쳐파이터 리믹스)

※ S/W 별매가격 : ₩74,000

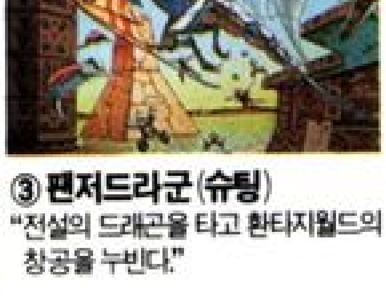
■ **장르별 유명게임 동시발매**



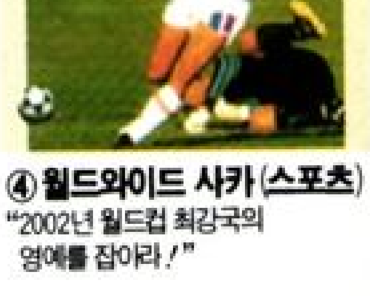
① 버쳐파이터 리믹스 (파이팅)
"버쳐파이터의 용사들이 지상최고의 전투를 시작한다."



② 데이토나 USA (카레이싱)
"시속 300㎞를 넘나드는 초고속 스피트 쾌감을 즐겨라."



③ 팬저드라군 (슈팅)
"전설의 드래곤을 타고 환타지월드의 창공을 누빈다."



④ 월드와이드 사카 (스포츠)
"2002년 월드컵 최강국의 영예를 잡아라!"

보상판매 대축제!

체인점당 20대 한정

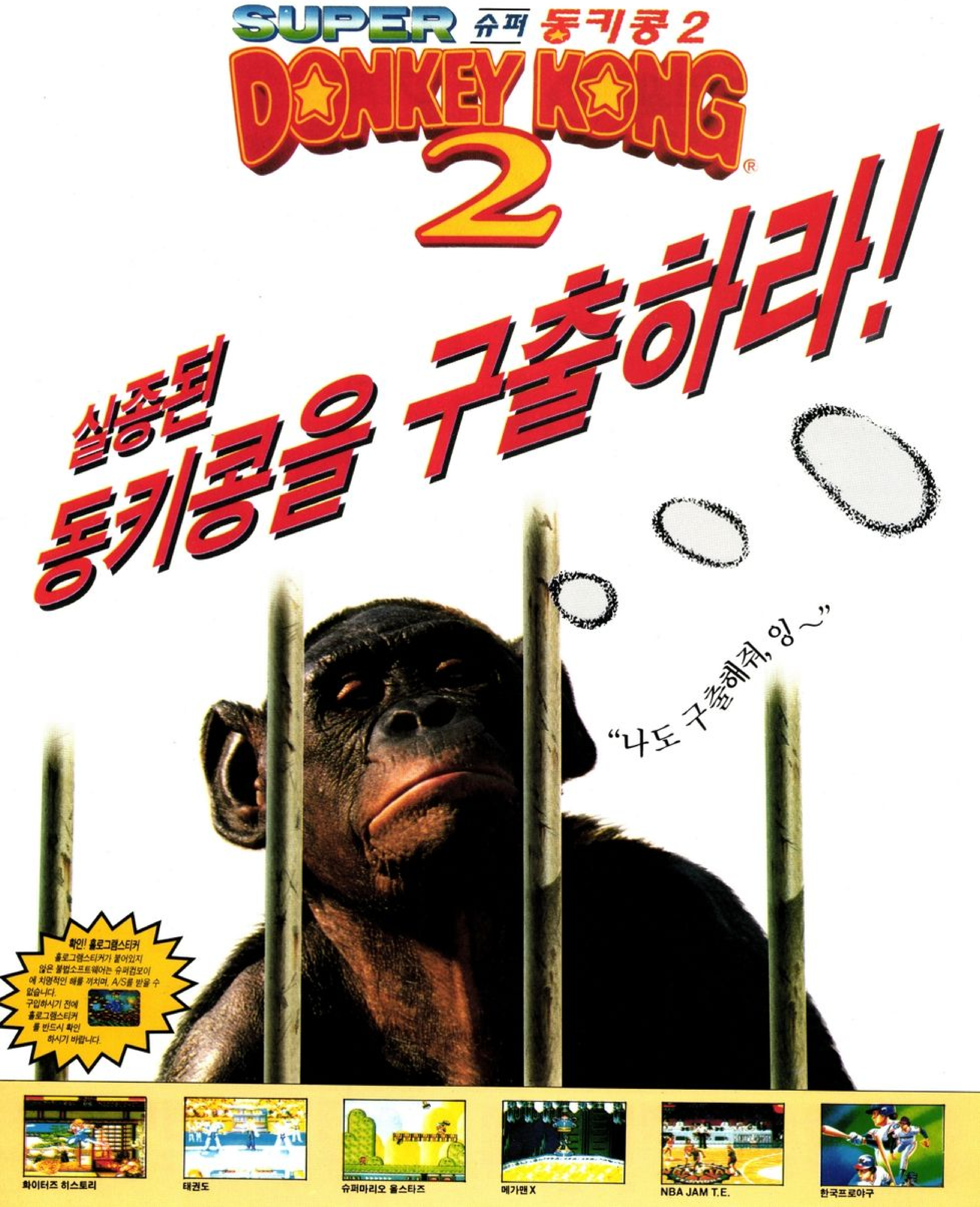
축제 2

보상 판매 기간중 삼성 게임프라자에
오시면 수퍼 알라딘 보이용 걸작
한글화 RPG게임인
스토리오브도어(69,900원)
신창 세기라그나센티(79,900원)
라이트크루세이더(69,900원)를 44,000원에
구입하실 수 있습니다.

강원지역-• 강원 원주점 (0371)43-5592 • 강원 춘천점 (0361)51-4548 • 강원 속초점 (0392)31-4646 • 강원 동해점 (0394)33-8311,2 **충청지역**-• 대전 둔산점 (042)483-4962
• 대전 월평점 (042)529-7303 • 대전 정림점 (042)585-0275 • 대전 법동점 (042)628-0789 • 충북 충주점 (0441)854-1656 • 충북 청주점 (0431)233-3725 • 청주 용암점 (0431)293-2526
• 청주 율량점 (0431)211-4448 • 충북 제천점 (0443)48-4088 • 충남 서산점 (0455)666-0960 • 충남 서천점 (0459)953-7697 **영남지역**-• 대구 복현점 (053)953-2805 • 대구 봉덕점 (053)474-3101
• 대구 상인점 (053)638-0466 • 대구 성서점 (053)584-1790 • 대구 시지점 (053)792-3697,8 • 대구 지산점 (053)781-2788,9 • 대구 칠곡점 (053)323-4000,1 • 대구 관음점 (053)323-5588
경남지역-• 부산 수성점 (051)441-7398 • 부산 연산점 (051)865-8617 • 부산 반송점 (051)531-2905 • 경북 점촌점 (0581)53-8944 • 경북 포항점 (0562)42-8926 • 경북 김천점 (0547)32-6439
• 경남 진주점 (0591)745-7213 • 경남 창원점(0551)67-0868 • 경남 울산점 (0522)46-2448 • 경남 김해점 (0525)37-5879 • 김해 소닉점 (0525)22-3158 • 진주 상대점 (0591)520-5519
• 창원 반송점 (0551)84-4971 • 경남 마산점(0551)41-4755,7 **호남지역**-• 전북 이리점 (0653)855-6679 • 전북 이리동산점 (0653)857-9638 • 전북 전주점 (0652)87-9810,1
• 전북 전주효자점 (0652)224-4959 • 전북 군산점(0654)61-3065 • 전남 여수점 (0662)653-7947 • 전남 순천점 (0661)53-7885 광주 운암점 (062)524-5708 **제주도**-• 제주 서귀포 (064)32-0740


CD-ROM
FD
FARLAND STORY
파랜드스토리 I
■개발원: TGL
■공급원: 숄드 웨이브 테크놀러지
서울시 성동구 마장동 474-1호 청원빌딩 209호
문의전화 : (02) 292-2134 FAX:292-2135
■총판매원: (주)하이콤
서울시 용산구 한남동 665-4
문의전화 : (02)795-5765


HYUNDAI
뉴프론티어
주머니가 빵빵한건 재미가 꽉 찼기 때문!
"BOX가 새로워진
미니컴보이를 사시면
휴대가방과 테트리스
게임팩을 드립니다"
게임 S/W
테트리스 1개 포함
TETRIS
Nintendo GAME BOY
SELECT
START
재미있는 현대미니컴보이 —
어디서나 쉽게 즐기세요.
주머니에도 가방에도 쏙 들어가니까
어디서나 쉽게 즐길 수 있는 미니컴보이 —
재미있는 젤다의 전설, 슈퍼마리오 랜드 II도
친구들과 함께 즐기면 더욱 신나요.!
미니컴보이, 동나기 전에 빨리 서두르세요.
미니컴보이
COMBOY
게임기대리점
※ 휴대 가방과 테트리스 게임팩은 한정수량 지급
■ 미니 컴보이 소프트웨어
엑스큐
솔라 스트라이커
야구
테니스
골프
벽돌부수기
수퍼마리오 랜드
수퍼마리오 랜드II
수퍼마리오 랜드III
동키콩
젤다의 전설
테트리스 2
와리오 블래스트
현대전자
서울시 강남구 역삼동 705-19 (보람금고빌딩 10층)
게임기 영업부 : 전화 527-2584~6


SUPER 슈퍼 동키콩 2
DONKEY KONG 2®
실종된
동키콩을 구출하라!
"나도 구출해줘, 잉~"
확인! 홀로그램스티커
홀로그램스티커가 붙어있지 않은 불법소프트웨어는 슈퍼컴보이에 치명적인 해를 끼치며, A/S를 받을 수 없습니다.
구입하시기 전에 홀로그램스티커를 반드시 확인하시기 바랍니다.
화이터즈 히스토리
태권도
슈퍼마리오 올스타즈
메가맨X
NBA JAM T.E.
한국프로야구



동키콩 2—아빠 동키콩을 구하러 떠나는 신나는 모험여행 !

실종된 아빠 동키콩이 갇혀있는 크레믈린섬 —
아기고릴라 디디와 딕시의 멋진 콤비플레이 기술을 발휘하라 !
3차원이니까 스테레오사운드니까 오싹오싹 실감나는 동키콩2



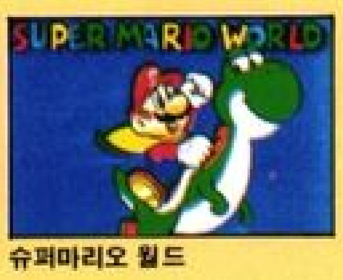
슈퍼 컴보이 COMBOY

무단복제 ! 무단 복제 소프트웨어는 정상적인 유통질서를 어지럽히고 슈퍼컴보이에 치명적인 해를 끼치므로 절대 사용을 금하시기 바랍니다. 또한 무단복제 소프트웨어 취급점을 저희에게 알려주시는 분께는 감사의 보답으로 소정의 사은품을 직접 우송하여 드립니다.

서울시 강남구 역삼동 705-19(보람금고빌딩10층)
게임기 영업부 : 전화 527-2584~6


슈퍼 동키콩


슈퍼마리오 카트



슈퍼마리오 월드


요시 아일랜드

현대전자 대리점

(주)멀티테크	703-9346
(주)하이콤	795-5765
(주)게임라인	713-7033
(주)아람	715-5828
게임랜드	712-3682
(주)고봉산업	706-8602
게임토피아	(064)52-2522
삼미정보통신	533-0066
(주)서울전자유통	7074-816

현대전자
멀티미디어의 뉴 프론티어
HYUNDAI



SAMSUNG
삼성전자
데이토나 USA에
이은 사상 최강의 레이스
게임 등장!!
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP
SEGA
SEGA RALLY
CHAMPIONSHIP
1995
INTERNATIONAL RALLY
원거리까지도 완벽하게 구현한 다채로운 자연배경에 최신형의
멋진 2가지 차종이 기다린다. 세가 AM연의 [모델 2]를
사용, 개발하여 타 게임보다
멋진 텍스쳐 맵핑을 만끽할 수 있다.
3개의 코스 체험
초급 코스 / 광대한 사막지대를 폭주
중급 코스 / 테크니컬한 설정이 매력
상급 코스 / 중후한 코스가 유저를 부른다
발매: 12월
권장소비자가격:
₩ 74,000
아케이드 모드는 물론 삼성 새턴 오리지널 요소도 준비되어 있다!!
도요타 세리카 GT FOUR
랜치아 델타 HF 인테드랠리
SAMSUNG SATURN
©SEGA ENTERPRISES, LTD.
1994. 1995


SAMSUNG
삼성전자
저격당하기 전에 저격하라!!!
세계 최초 3DCG 건슈팅의 대걸작
아케이드용 버철캅 드디어 삼성새턴에 등장!!
발매: 12월
권장소비자가격: ₩99,000
(버철건포함)
SPECIAL POLICE
VIRTUA COP
사격연습을 할 수 있는 트레이닝
모드에서 2P대전 가능
텍스쳐 맵핑의 아름다운 화면과
숨막히는 템포의 전개로
실제와 같은 현장감이 유저 앞에
펼쳐진다!!
SAMSUNG SATURN
©SEGA ENTERPRISES, LTD.
1994 1995


SAMSUNG
삼성전자
최고의 버쳐 용사는 누가 될 것인가?
삼성 새턴
발매 기념
게임 경진 대회
● 일시 : 1995년 12월 17일(일) 오전 11시
● 장소 : 용산 전자상가내
● 주최 : 용산 게임기 상우회
● 후원 : 삼성전자
월간 게임챔프
● 종목 : 버쳐 화이터2
● 참가 선수 : 선착순(선착순 300명 고급T셔츠 증정)
● 진행 방식 : 토너먼트식
★시상품 : 1등 - 새턴 1대, 소프트웨어 3종, 패드
2등 - 새턴 1대, 패드
3등 - 새턴 1대
4등~8등 - CD알라딘보이, 소프트웨어
★행운권 추첨 : 새턴 2대,
새턴 소프트웨어 5개
CD알라딘보이 20명
게임챔프 6개월 정기구독권 10명
슈퍼 알라딘보이 한글화 소프트웨어 20개
©SEGA ENTERPRISES, LTD.
1994 1995
SAMSUNG SATURN


긴박한 전투씬 그리고
아름다운 사랑 이야기
「드래곤 슬레이어 영웅전설」
장르: RPG
CPU: 80386이상
메모리: 4MB
사운드카드: 사운드블래스터 호환
용량: 3.5인치 디스켓 3장

멀티미디어의 삼성전자

THE LEGEND OF HEROES I
영웅전설 I

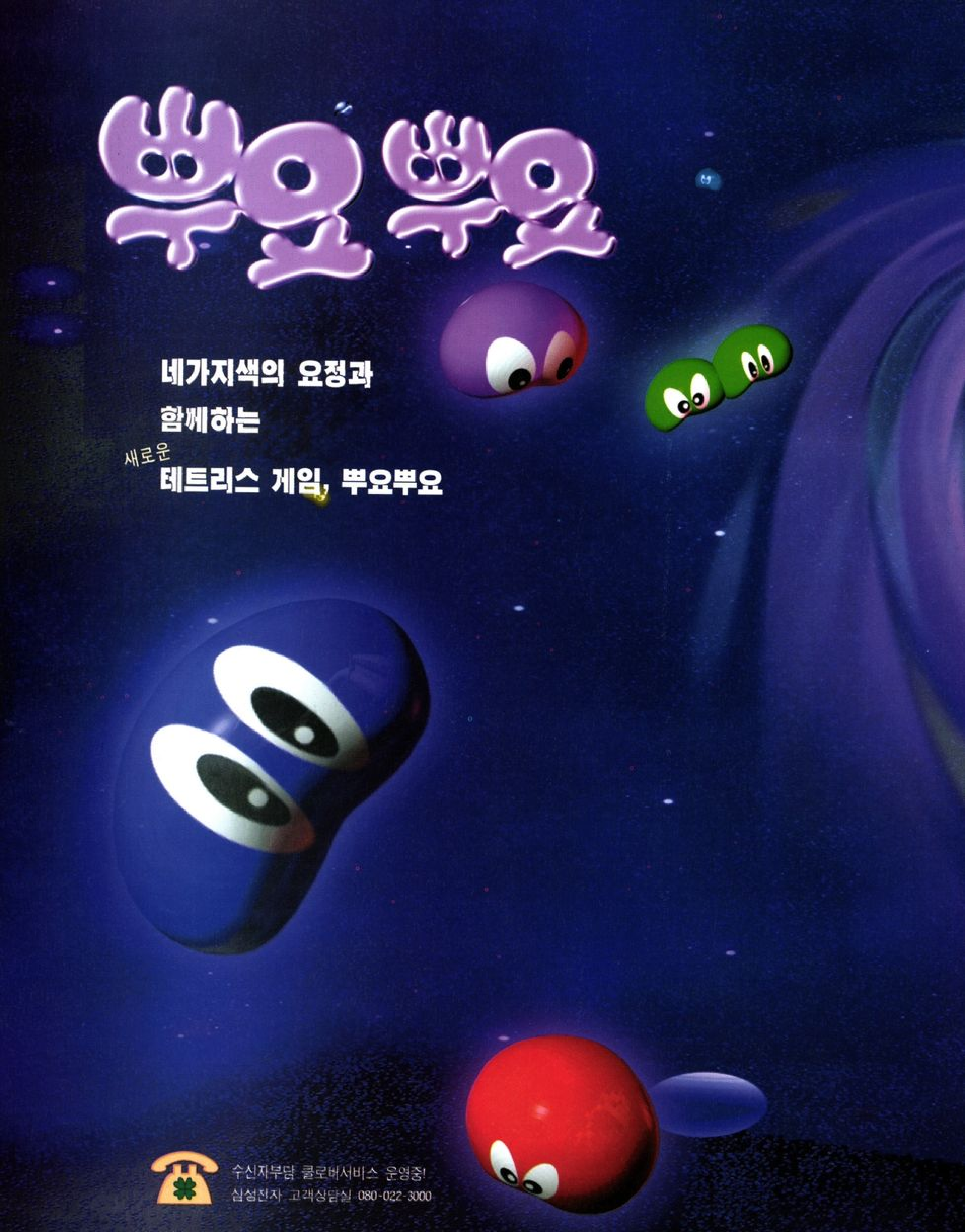


개발원

MANTRA

SAMSUNG

삼성전자


뿌요뿌요
네가지색의 요정과
함께하는
새로운
테트리스 게임, 뿌요뿌요
수신자부담 클로버서비스 운영중!
삼성전자 고객상담실 080-022-3000


멀티미디어의 삼성전자
장 르 : 아케이드
사운드 : Sound Blaster Pro 호환 카드
기 종 : 386 이상의 MS-Windows 3.1이 동작하는 PC
환 경 : 4MB 이상의 램, 6MB 이상의 하드 여유공간
개발원
Korea Cross Technology
SAMSUNG
삼성전자

마이크로소프트 한글윈도우

Microsoft® Home

마이크로소프트
Joystick 탄생 !



❖ 특·장점

1. 향상된 정확도와 신뢰성
2. 향상된 반응도
3. 인기 있는 게임들과의 호환성
4. 향상된 내구성
5. 인체공학적 디자인
6. 안정적인 게임 환경

시스템 요구사항

1. MS-DOS 버전 3.1 이상
   윈도우 3.1 or 윈도우 95
2. 3.5 FDD
3. 게임 포트 (15핀)



◐ 소비자 가격 (부가세포함)

-MS SideWinder	₩ 44,000
-MS SideWinder 3D Pro	₩110,000

(※ 멕워어리2 번들)

Home PC. 고객을 위한 기업
(주) 테크비즈니스랜드
서울시 서초구 서초동 1702-8 호정빌딩 1층
TEL : (02) 599-0807(代) FAX : (02) 599-2750

협력업체 : 무궁화전산유통(주) 749-8833 · (주)삼테크 538-4400 · (주)소프트타운 581-7800 · (주)선경유통 3451-6060
소프트밸리(주) 703-9691 · (주)소프트라인 508-0134

전 문 점 : 〈용산〉 무궁화전산유통 관광점 717-4048 · 무궁화전산유통 원효점 704-7066 · 한국종합상사 733-5564
〈부산〉 대성상사 805-2285 · 〈대전〉 무궁화전산 대전점 534-7722 · 〈구미〉 화승종합 O.A 461-1992
〈광주〉 한국종합전산 227-8816 · 대덕상사 263-9393 · 〈울산〉 신일 O.A 49-1153 · 〈대구〉 매일전산 426-3392
〈제주〉 썬버드 52-3437 · 〈전주〉 서울전산 253-0809 · 〈충주〉 무궁화전산 848-1212 · 〈마산〉 고려상사 22-4230

INTERACTIVE SHOOTING MOVIE-GAME

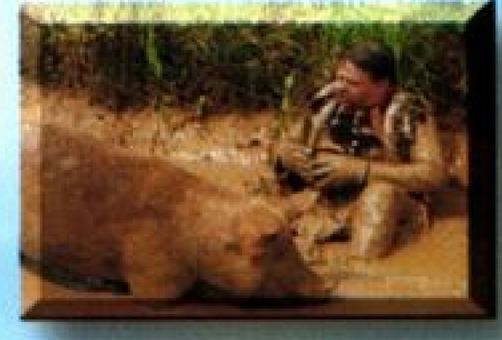
실제 공중전 윙넛

실제 영화속의 조종사가 되어 적기와 싸우는 슈팅 영화 게임!



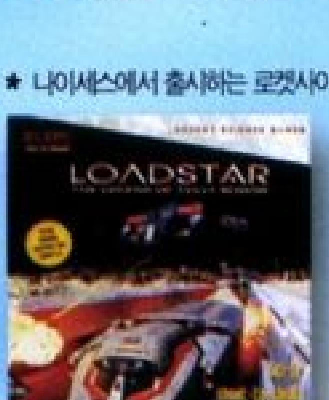

"실제 공중전"


"숨막히는 스릴"


"3분마다 터지는 폭소"

- 로켓 사이언스 CD-ROM 영화게임 드디어 국내 상륙
- 진짜 영화를 게임화
- 3분마다 터지는 폭소
- 마우스만으로도 가능한 슈팅

★ 나이세스에서 출시하는 로켓사이언스 CD-ROM 게임 시리즈 (96년 1월 출시 예정)



로드스타
액션 우주 어드벤쳐 게임


캐딜락과 디노사우로스
숨막히는 공룡과의 승부

■ "윙넛" 요구 시스템 사양

- ○ 486 이상 PROCESSOR
- ○ MPC LEVEL 2 이상 추천
- ○ SOUND BLASTER, AD LIB, MIDI 호환기종
- ○ KEY BOARD, JOYSTICK 또는 MOUSE
- ○ VGA 이상
- ○ CD-ROM 드라이브 2배속 이상
- ○ 8MB RAM
- ○ DOS 5.0 이상
- ○ 윈도우즈 95 대응

삼성나이세스에 관한 자세한 정보를 원하시면 PC통신 천리안에 개설된 나이세스방으로 들어가 보십시오. 접속명령어는 'Go Nices'입니다.

삼성나이세스 /서울특별시 강남구 대치 4동 889-11 대치빌딩 19층 대표전화: 3458-1317 FAX: 3458-1245

로켓 사이언스 CD-ROM 게임

NICES



동아 CD-ROM 게임 시리즈
수면 위로 차오르는 월척 예감과 함께 떠나는 신나는 낚시 여행-
스포츠 낚시 시뮬레이션 게임
낚시 챔프
(GONE FISHIN)
캐른성을 사수하라!
의적 퀸이 펼치는 통쾌한 액션 어드벤처 게임
섀도우 오브 캐른
(SHADOW OF CAIRN)
미지의 신대륙에서 펼쳐지는 혁명과 탐험의 대서사극-
정복 전략 시뮬레이션 게임
익스플로레이션
(EXPLORATION)

최강 전투 헬기 시뮬레이션 게임 - 아파치

APACHE

무적의 헬파이어 탑재! 이제 남은 건 승리 뿐이다!

세계 최강의 전투 헬기가 당신의 손에 들어왔다!
시속 300킬로 저공비행으로 적의 지상부대를 공포에 떨게 하는 AH-64 아파치!
레이저유도 헬파이어 미사일, 72발의 하이드라 70밀리 로켓탄,
1000발의 30밀리 체인건을 탑재한 공중전과 지상전의 최고전사-
지금 지상 최대의 파워 게임이 시작된다!







특징

★ 미 육군 최신 전투 헬기 AH-64D Longbow (일명, 아파치)의 비행 시뮬레이션 게임
★ 저공 비행 시, 지형 · 구조물 등이 매우 섬세하게 표현되는 3차원 그래픽 기법 적용
★ 비행 시뮬레이션 초보자나 전문가, 모두가 만족할 다양한 게임 Level과 게임 모드
★ 동시에 2팀 8명까지 다중 사용자가 네트워크 플레이 가능
★ 256칼라, 800x600 해상도 지원

기본 사양

★ 486DX 33 이상
★ 8MB이상의 RAM
★ 2배속 이상의 CD-ROM 드라이브

제작

★ 미국 인터액티브 매직 (Interactive Magic)

동아출판사

구입문의처

서울
멀티타운(02)704-0065
CD피아(02)705-1851-2
사이버미디아(02)705-1896
시스텍(02)3272-0838
케이티시스템(02)704-5977
타임소프트(02)782-6430
PC하우스(02)213-0755
빌트인씨디(02)715-8158
아라수미디어(02)705-1317

경기
LG컴퓨터월드(0331)254-2580
경인문고(032)613-2197
뉴미디어컴퓨터(032)513-6210

부산
예일컴퓨터(051)633-4242

대구
대구미디어파크(053)427-4612

대전
탑솔유통(042)632-4650-1
홍명매장(042)255-5947-8
대전컴퓨터(042)621-2533

광주
그린미디어(062)224-7575

전북
PC마트(0652)88-6563

DreamArts Enter.
(주)팝미디어 게임사업부
Tel:7177-081/2,Fax:7177-082

미디어파크

미디어파크는 동아출판사 직영점입니다.
제품구입처: 용산전자랜드 신관318호
Tel:3272-2122-3



흡정공주
(3×3EYES Ⅱ)
1900만부를 돌파한 에니메이션 윈도우즈!
21세기 PC게임에 도전한다.
요격사에서 발생한 두개의 이상한 사건,
그 미스테리를 풀어라! 원작의 세계관을
바탕으로 한 100% 오리지날 시나리오.
비디오 포 윈도우즈라는 동화상 전용 프로그램으로
오리지날 비디오 에니메이션을 능가하는 환상적
그래픽 화면! 실감나는 BGM과 성우의 육성!
어드벤쳐 게임의 새로운 세계를 만난다!
사 용 환 경
•사용환경 : 한글 윈도우즈 3.1
•권장사항 : IBM 386 호환기종
•필요메모리 : 8MB(EMS필수)
•사운드카드 : 사운드 블레스터 호환용
•입력도구 : 마우스 필수
•그래픽 카드 : VGA
NIHON CREATE
SKC SOFT LAND
SKC 소프트랜드 매니아 축제
아래 문제의 정답을 아시는 분은 관제엽서에 정답을 적어 SKC로 보내주세요.
정답 가운데 100분을 추첨하여 SKC인기게임 1팩씩을 보내드리겠습니다.
문제 : 삼지안 족에게는 마법의 힘을 가진 제3의 눈이 있답니다.
삼지안 족이 지닌 제3의 눈은 얼굴 어느 부분에 있을까요?
응모기간 : 95년 12월 1일 ~ 12월 20일
보내실곳 : 서울특별시 중구 을지로2가 199-15 SKC빌딩 소프트랜드 담당자 앞
문 의 처 : 클로버서비스 080-023-6161
당첨자 발표 : 하이텔 GO SKC를 통해 96년 1월 10일 발표됩니다.


SCENARIO SIMULATION GAME
POWER DOLLS 2
Detachment of Limited Line Service
파워돌 2
전작을 능가하는 파격적인 전략게임!
그 환상적인 시뮬레이션을 경험한다!
독립전쟁 종결후 38개월. 그러나 신구이민에 의한 소규모 충돌이
행성전체로 확대.'지아스'라는 반정부 세력이 조직된다. 옴니정부는 모든 군부대와
기관을 재정비 시키고, 여자들만의 특수부대 'DOLLS'의
재활약이 시작된다. 종래의 플랜선택방식을 개선,
자신이 직접 챠트식으로 세운 작전이 실행되는
전략 시뮬레이션 게임.
■멤버들 각자의 능력치, 무기상황의 상세편람, 편성화면,
병기 선택화면의 자연스러운 이동.
■파워로더의 신시스템으로 각종 탄 등의 아이템을 휴대한
'병기포켓'신설.
■해상병력이 투입으로 다채롭게 연출되는 이벤트 그래픽.
■사격음,폭발음 등의 효과음을 향상시켜 긴장감을 극대화.
■파워로더의 피해장소 표시시스템을 새롭게 도입. 작전을
크게 향상시켜 주는 DOLLS의 격렬한 전투.
사 용 환 경
•사용환경 : DOS 5.0이상
•권장사항 : IBM 386 호환기종
•필요메모리 : 2MB(EMS필수)
•사운드카드 : 사운드 블레스터
호환용
•입력도구 : 마우스 필수
•그래픽 카드 : VGA
KOGADO
Software Products
SKC
SOFT LAND



국내최초로
우리나라 인기 만화를 게임화!



맵형 이중 스크롤 지원으로 펼쳐지는 액션 게임의 완결편을 만난다!

클립톤 별의 지구정복 공습이 시작되고,
파워 장갑체 바이오들의 목숨을 건 사투가 시작된다!
하드웨어 스크롤을 능가하는 맵형이중 스크롤 지원!
화려한 오프닝 비쥬얼과 그래픽화면!
일본 FM-Town의 액션 게임과
동급 레벨의 애니메이션을 만난다!
4M이상의 용량으로 즐길 수 있는 환상적 액션게임.



SKC SOFT LAND

완전 한글화

해골편대장편



시공을 초월한 우주전쟁! 지구 탈환을 위한 격전이 시작된다!

공간이동으로 사라져 버린 '초시공요새' 마크로스가 돌아왔다! 시나리오에 따라 전개되는 치열한 우주전쟁과 실감나는 3D방식의 '수사모드' 를 갖춘 시뮬레이션 게임. 어드벤쳐 게임을 능가하는 장소이동과 대화모드는 전투의 짜릿한 쾌감을 만끽하게 해준다.





SKC SOFT LAND



☞ 행사 1 ; 1석3조 사은품

CD세트물, SKC 홈비디오, 비디오CD, LD, CDG, 게임, 비디오테이프, 플로피디스크 등 SKC플라자의 모든 제품을 3만원이상 구입하시는 고객에게는 구매액에 따라 카렌다, 카드, 겸용 CD와 CD크리너를 드립니다.

☞ 행사 2 ; CD주세요!

SKC가 기획한 최신 CD를 10~30% 할인된 가격에 구입하실 수 있습니다.

☞ 행사 3 ; 당첨! CD진열장

1만원이상 구입고객에는 1만원당 1장씩의 경품권을 지급하고 추첨을 통해 최고급 가죽 CD진열장 등 경품을 드립니다.

☞ 행사 4 ; 역시 회원이 최고!

SKC플라자 회원인 FMC고객에게는 1만원이상 구입에도 사은품을 드립니다.

■ 행사문의



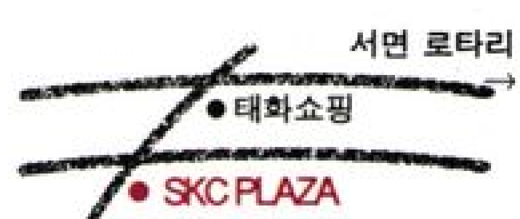
■ 강남점 : 540-7240



■ 대학로점 : 747-7133



■ 용산점 : 713-6652



■ 부산점 : 818-0103

LG

Soft & Young

고객의 꿈을 현실로



LG소프트웨어

서울시 강남구 대치동 891 LG 영동빌딩
• 고객지원실: TEL (02)3459-5800 / FAX (02)3459-5707
• PC 통신 서비스: Hitel 접속후 GO LGSW


꿈과 미래가 담긴 LG소프트웨어
LG
Soft & Young
고객의 꿈을 현실로
당신은 세계 최강의
해군과 공군을 지휘한다.
HARPOON II DELUXE
하푼II 디럭스 멀티미디어판
MULTIMEDIA EDITION
하푼II가 전혀 새로운 모습으로 돌아왔다!
▶30개의 완전히 새로운 시나리오
▶그래픽 시나리오 편집기
▶100개가 넘는 비디오 & 사운드 클립
▶증진된 방대한 데이터베이스
▶수천가지가 넘는 무기, 전투기, 항공모함, 잠수함 자료와 사진
THREE-SIXTY
▶시스템 사양
· IBM PC 386/486/펜티엄 PC 호환기종
· 4MB 이상의 RAM용량
· 마우스 (필수), VGA 혹은 SVGA 그래픽 카드
LG소프트웨어
서울시 강남구 대치동 891 LG 영동빌딩
• 고객지원실: TEL(02)3459-5800/ FAX (02)3459-5707
• PC 통신 서비스: Hitel 접속후 GO LGSW


브레인 데드 13
BRAIN DEAD 13
천방지축 랜스와
요절복통 프린쯔가
벌이는 코믹 호러액션!
충격!
공포!
서스펜스!
드릴!
· 한편의 만화영화와 같은 다양하고 화려한 애니메이션 스크롤
· 다양한 키조작과 방대한 비쥬얼신
· 반인반마, 뱀파이어, 빅헤드등 재미있고, 다양한 적 캐릭터
· 애니메이션 게임의 거장 레디소프트사에서 새로이 선보이는
신비의 애니메이션
경 고 !
브레인성에서 일어나는 모든 일에 대해서 나 프린쯔는 절대 책임지지 않음
〈시스템 사양〉
· IBM PC 386이상 호환기종
· 4MB의 RAM용량
· VGA 그래픽카드
· 사운드 블래스터, 울트라 사운드
· 조이스틱, 키보드
READYSOFT

DAERA

무엇을 원하십니까?

지금 바로 연락주십시오
단 1개라도 성심성의껏 공급해 드리겠습니다



모델명: GP-10A
3DO, SS, PS 겸용



모델명: VB-OO9
IBM PC용



모델명: NT-102
8비트 가정용 오락기기



모델명: GT-3300
8비트 가정용 오락기기



S.S 용



P.S 용



IBM 용



SFC 용

소매상을 경영하시는 여러분!
게임 산업에 신기원이 시작되었습니다

최상의 써비스

판매를 촉진하는데는 광고나 SALE이 으뜸입니다. 매월 게임잡지에 광고를 내 드리는 것은 물론 전단을 만드는 것에도 무상 지원해드립니다.
악성 재고, 덤핑 등 원하시는 사소한 문제들까지도
10년의 노하우를 이용하여 모든 일을 성심성의껏 내 일같이 열심히 하겠습니다.

최상의 품질

모든 물건은 품질이 최우선이어야 합니다. 더욱이 아이들이 가지고 노는 게임기라면 두말할 나위도 없습니다.
중간 딜러들의 고마진 우선 정책에 의한 생산이나 수입이 이루어지면서 소매상들의 의견이 생산자나 수입자에게 전달될 기회가 적었습니다.
하지만, 이제 소매상의 의견을 수입이나 생산에 직접 반영하도록 하겠습니다.

취지

모든 장사가 다 그렇지만, 게임기는 특히 구매를 잘해야 발전할 수 있습니다. 싸고 좋은 물건을 구매할 수 있다면 판매도 훨씬 손 쉬울 것입니다.
그러나 품목당 1~2개의 물건을 구입하면서 남보다 싸고 좋은 물건을 구매하기란 쉽지 않은 것입니다.

최저의 가격

수입상에서 직접 소매상에게 물건을 공급한다면?
생산자가 직접 소매상에게 물건을 공급한다면?
결과는 귀하의 판단에 맡기겠습니다.

자격 요건

1. 위에 언급한 품목의 매장을 갖고 있거나 매장 OPEN을 계획하고 계신분
2. 월 최저 1,000만원 이상의 매출을 계획하시는 분
3. 지역 상권을 장악하고자 하시는 분

다양한 품목

각종 게임기, 소프트, 악세사리는 물론 RF, AV선, 어댑터까지 공장에서 직접 물건을 공급받을 수 있게 해
드리겠습니다.
약 200여 가지의 다양한 액정게임, 컴퓨터 게임 소프트 및 각종 악세사리도 준비되어 있습니다.

게임파크®
GAMEPARK™

주식회사 대라반도체
DAERA SEMICONDUCTOR CO., LTD.
서울시 송파구 방이동 36-16 다호B/D 6층
전화 : (02)424-8742 팩스 : (02)424-8745

부산 게임문화의 자존심

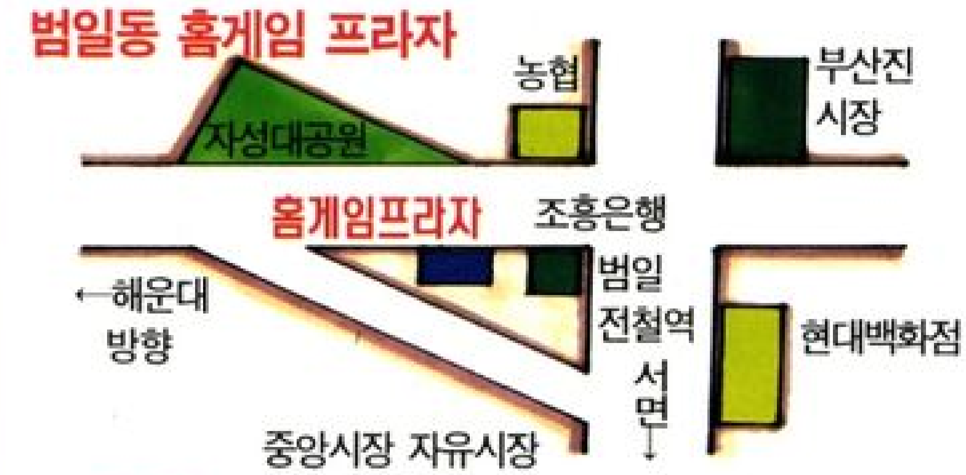
부산 홈 게임프라자

게임기 무상수리 서비스

기종, 구입처와 관계없이 고장난 게임기는 모두 홈게임프라자로 가지고 오십시오.
연중무휴, 무상으로 즉시 수리해 드립니다.(수리실:647-1778)
(단, 주요부품 교체시 부품비만 부담하시면 됩니다.)



신규오픈
상담환영



■주소:부산시 동구 범일 2동 611번지
■TEL:(051)645-2158~9
■FAX:647-1778

게임챔프

1996년 신년호부터 확! 달라졌습니다

CONTENTS

JAN 1996-1 Vol. 38



모눈이의 주눈이를 위하여

[illegible]

'챔프가 요판을 개혁했습니다!'

[illegible]

'독특한 특수판'

[illegible]

해고합니다!

[illegible]

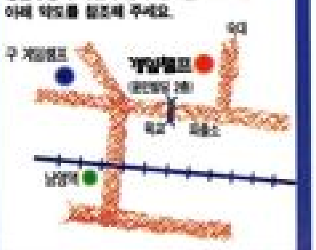
GAME INDEX

발행 겸 편집인/서인석
편집주간/조 신
편집장/[illegible]
챔프 취재팀
팀장/[illegible]
[illegible]
객원기자/[illegible]
통신원/[illegible]
챔프 기획팀
팀장/[illegible]
챔프 미술팀
팀장/[illegible]
부팀장/[illegible]
일러스트/[illegible]
영업팀
팀장/[illegible]
관리팀
팀장/[illegible]
광고팀
팀장/[illegible]
광고미술/[illegible]
어시스트/[illegible]
발행/(주)제우미디어
우 140-133
서울시 용산구 청파동3가 29-16 문영빌딩 2층
광고, 영업, 정기구독/702-3211/2
팩스/707-1450
인쇄/[illegible]
제본/[illegible]
등록일자/1992. 10. 5
등록번호/라-5780
정가 5,500원
1년 정기구독료/60,500원
본지는 한국간행물 윤리위원회의 윤리강령 및 실천요강을 준수한다.

취재 702-3213/4

본지는 한국 간행물 윤리위원회의 윤리강령 및 실천요강을 준수한다.

상품수령시 사전에 전화 연락을 주시고, 아래 약도를 참조해 주세요.



국내 최초 멀티미디어 종합유통 - 멀티씨티

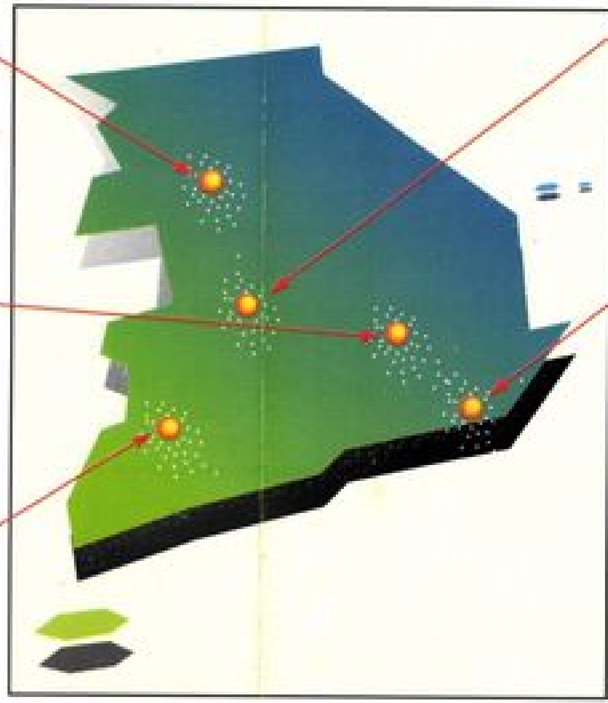
MultiCity

DOOWON

전국 최대의 멀티미디어 종합유통 - 멀티씨티

멀티미디어 주변기기 , CD- ROM타이틀, 게임소프트웨어, 국내 인기상품 총 집합 !

멀티씨티 체인점 100개점 돌파



멀티씨티 체인점 모집중! 02)518-2114

Hitel GO MCT

소비자 상담실 (02)3442-6127

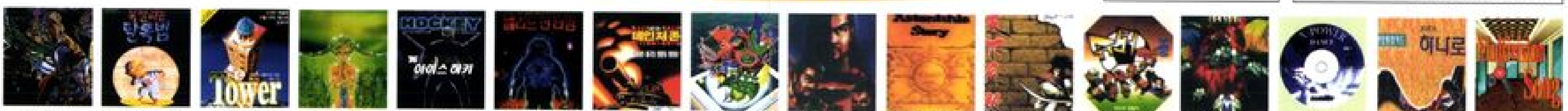
국내 최초 멀티미디어 종합유통

(주)멀티그램

서울시 강남구 논현동 49-16

대표전화: 518-2114 FAX: 3442-4973

멀티씨티 독점판권 제품



포인세티아 · 못말리는 탈옥범 · 타워 · 라그나레크 · 하키 · 베리드인타임 · 데인저존 · 프푸르 · 광개토대왕 · 어스토니시아스토리 · 천하무적 · 슈퍼액션볼 · 성세기전장 · X-파워댄스 · 하니로 (통합보드) · 멀티비젼노래방



고 품 격 애 니 메 이 션
오혜성
"누군가 나를 부르고 있어... 나도 알 수 없는 거대한 힘이..."
케사로스
"이 전쟁에는 내가 모르는 비밀이 있다. 말해! 이 전쟁의 숨겨진 비밀을!"
마리
"영원한 엘카... 신성한 퀸 헤라여... 모든것이 끝났습니다..."
헤라
"엘카... 나를 용서해요. 나는... 사랑을 느끼고 있었어요."
하데스
"이제 확실해 졌소. 이드는 정복이 아니라 생존을 위해 지구로 쳐들어 온거요."
/제작 아마게돈제작위원회 /기획 김 혁,(주)아마게돈 /기획·원작·총감독 이현세
/원안·시나리오 야설록 /연출지원 정지영 /애니메이션 연출 남종식,성원용,이소풍 외
/연출 한균호 /동화·채화 계성프로덕션,로또기획,애니파워 /배경 박용일
/편집 김재형 /촬영 AC카메라 /아트디렉터·컴퓨터그래픽 제로원픽쳐스 /의상디자인 오리지날리
/해외배급 대교그룹 /음악·음향 박문일 /음반제작 보이스엔터프라이즈,(주)GTV
/게임제작 (주)미리내소프트웨어,(주)LG소프트웨어,파라 /경영지원 신보창업투자(주)
*(주)아마게돈 : 전화 529-1653~5 / 팩스 529-3539
아마게돈 TM
장편 애니메이션 영화
DOLBY SURROUND
*인터넷으로 아마게돈 을 만나세요 *솔빛미디어 http://www.media.co.kr/amagedon/intro.htm 아이네트 http://www.iworld.net

게임 매니아 전문점 게임천지

부산 게임문화는 여기에서 시작된다.

게임천지는 카피 및 복사팩 추방에 앞장서고 있으며 정품만을 취급하여 게임 유저들에게 최상의 서비스를 제공하려고 최고의 노력을 다하고 있습니다.

- ◆게임천지는 게임 유저들에게 부담감을 주는 회원제를 하지 않습니다.
  (그러나 게임천지 고객에게는 타 매장에서 경험할수 없는 천지만의 노하우를 제공하겠습니다.)
- ◆중고 게임기를 타기종으로 교환 및 고가매입, 저가 판매하고 있습니다.
- ◆전국 어디서나 전화 한통화면 신종소프트 및 하드웨어(게임기)를 즉시 발송하여 드립니다.
- ◆차세대 게임기 소프트를 좀더 빠르게 새로운 소프트를 제공하겠습니다.
- ◆S.S, P.S, P.C-FX, 3DO 차세대 게임소프트 할인판매 실시
  (게임천지 회원 및 고객에게 도매가 판매)



■통신판매 예금주:안종열
신탁은행:43104-1575703
농 협:915-12-131274
우체국:601054-0033127

■TEL:(051)647-1770
■FAX:(051)634-3196

외환비자, 국민, B.C, 위너스 및 은행신용카드 환영
게임천지는 첫째주, 셋째주 휴무입니다.


"출구는 하나... 그는 가고 나는 남는다."
[és-ef roumæns]
아마게돈™
DOLBY SURROUND®
장편 애니메이션 영화
/제작 아마게돈제작위원회 /기획 김 혁,(주)아마게돈 /기획·원작·총감독 이현세 /원안·시나리오 야설록 /연출지원 정지영
/연출·원화 남종식,성원용,이소풍 외 /연출 한균호 /동화·채화 계성프로덕션,로또기획,애니파워/배경 박용일
/촬영 조복동,AC카메라 /아트디렉터·컴퓨터그래픽 신경식,제로원픽쳐스 /의상디자인 박윤정,이신우,오리지날리 /음악·음향 박문일 /편집 김재형
/음반제작 보이스엔터프라이즈,(주)GTV /게임제작 (주)미리내소프트웨어,LG소프트웨어(주), 파라
*인터넷으로 아마게돈 을 만나세요 *솔빛미디어 http://www.media.co.kr/amagedon/intro.htm 아이네트 http://www.iworld.net (주)아마게돈 전화 529-1653



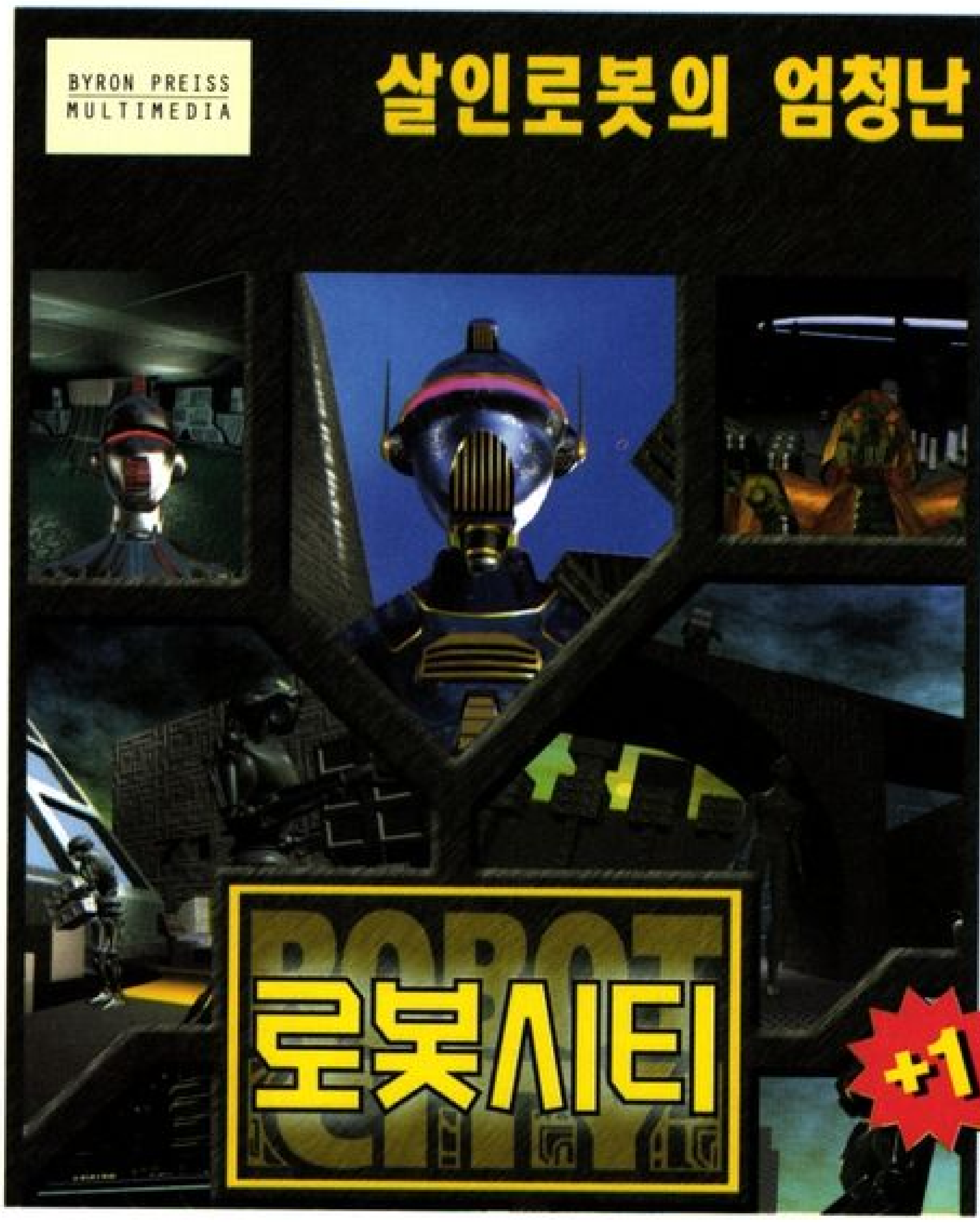
항상 새롭게 태어납니다
GoldStar 3DO
얼라이브
LG게임백화점
피할수 없는 게임의 시작
지금, 그 환상의 게임세계가 여기서 시작된다
□게임기 전기종 구비
□차세대 게임기 전문
□게임기 무상수리 서비스
□IBM PC, CD, 팩 게임교환 판매
□LG PC, 프린터, 팩스 공장도가 판매
□도매전문, 정품취급
부산본점
외환 은행
LG미디어
LG전지2층
양정
서면 R
부산진 전화국
세일세일 타운
LG미디어
부산광역시 부산진구 부전1동 266-2
TEL:(051)809-6308, 802-8321
■3DO 회원 대모집
☆가입신청비 년 50,000원
☆3DO Title 년간 15회 교환가능 (교환비 3,000원)
☆3DO Title 구입시 30%할인
☆기타 당사취급 전종목 할인
사 직 점
게임뉴스
농협
고속 터미널
사직 운동장
롯데리아
게임뉴스
TEL:(051)504-1630, 501-4824
명 장 점
명륜동
게임뉴스
소방 파출소
반송
안락 R
금정 고등학교
게임뉴스
TEL:(051)529-1785
연 산 점
연산국교
연산 R
브니엘중고교
게임뉴스
양정
연산 2공구
망미동
게임뉴스
TEL:(051)867-3223
부 전 점
청우시스템
지하철 부전역
지하철 서면역
부산진세무서밑 지하상가 I-17, 18 호
청우시스템
TEL:(051)804-7998
장 림 점
신평
다대포
게임뉴스
로빠이마트 내 1층
장림시장
게임뉴스
TEL:(051)264-6447



인 · 류 · 최 · 후 · 의 · 전 · 쟁
최강의 원작,
최고의 제작진,
최대의 제작비!!
기획설계 9년,
제작기간 24개월,
총 제작비 25억원,
이현세, 야설록, 정지영,
이신우, 정재성, 이찬진...
한국영상산업의 신기원,
최초의 모험자본투자,
굴지의 대기업,
천재 프로그래머,
컴퓨터그래픽의 차별화,
제작위원회 결성...
1994년 1월,
아마게돈프로젝트는
실현 불가능의 구호였다.
그러나,
그로부터 2년...
神話, 이현세
'공포의 외인구단'
이후 15년,
'지옥의 링', '폴리스',
'카론의 새벽',
'남벌', '황금의 꽃'...
불패의 신화
이현세가 벼르는
또하나의 칼날 아마게돈.
강한것이 아름답다는
그의 미학이 던지는
신세대식 승부수,
삭발투혼의 의지
한국만화의 분수령을
가르며, 눈부신 총사위로
이현세가 달려온다.
거대한 꿈, 아마게돈
프로젝트 총비용 40억원
영화제작비 25억원
영화에서 컴퓨터게임까지-
하청제작 30년,
한국 애니메이션의
자존심회복선언-
세계적 디자이너 이신우,
박윤정의 오리지날리
의상디자인-
컴퓨터그래픽의 새로운 경험
"쥬라기 공원"과 동일한
제작 장비 사용-
미 항공우주국의 자료를
토대로 한 메카닉디자인-
우리시대 최고의 목소리-
오케스트라와 컴퓨터 음악의 완벽
한 조우-
세계 최고의 녹음 스튜디오
Bauer&Bracken, NewYork-
전세계 23개국 수출-
캐릭터상품 50종 출시-
장편 애니메이션 영화 "아마게돈"
ARMAGEDDON™
DOLBY SURROUND®
45억년전, 까마득한 우주끝 초자아컴퓨터에서 남극바다 밑 엘카의 전투돔까지.
상상의 한 자락을 넘어 거대한 꿈으로 탄생되는 신세대식 SF로맨스.
전쟁, 사랑, 스피드, 우주 혹은 광활함, 미래, 바다, 그리고 지구의 마지막 희망.
그대 기억하지 말라! 상상치 말라! 존재하지 말라!
지구 탄생의 수수께끼를 안고 인류 최후의 전쟁이 시작된다.
/제작 아마게돈제작위원회 /기획 김 혁,(주)아마게돈 /기획·원작·총감독 이현세 /원안·시나리오 야설록 /연출지원 정지영
/연출·원화 남종식,성원용,이소풍,곽노수,심상일,한태호 외 /연출 한균호 /동화·채색 계성프로덕션,로또기획,애니파워/배경 박용일 /편집 김재형
/촬영 조복동,AC카메라 /아트디렉터·컴퓨터그래픽 신경식,제로원픽쳐스 /의상디자인 박윤정,이신우,오리지날리 /음악·음향 박문일 /해외배급 대교그룹
/음반제작 보이스엔터프라이즈,(주)GTV /게임제작 (주)미리내소프트웨어,LG소프트웨어(주), 파라
아마게돈제작위원회: 미리내소프트웨어 VOiCE ENTERPRISE 신보창업투자(주) ELEX 엘렉스컴퓨터 LG전자 애니메이 COMICS 한글과컴퓨터 이현세, 이상세, 야설록
협찬: 아가방 ORIGINAL LEE 주식회사 대교 SOLVIT I-NET 대우시네마 GAV 동국대학교 연극영화학과
*인터넷으로 아마게돈을 만나세요 *솔빛미디어 http://www.media.co.kr/amagedon/intro.htm/ 아이네트 http://www.iworld.net
(주)아마게돈 : 전화 529-1653~5 / 팩스 529-3539

CD-ROM GAME

WINDOWS 3.1 및 WINDOWS 95 지원



살인로봇의 엄청난 반란음모를 밝혀내라!

Myst, 7th Guest의 뒤를 이어 세계를 강타한
스펙타클 SF어드벤처 게임 대작

로봇시티

먼 미래, 로봇에 의해 움직이는
도시에서 발생한 살인사건.
인간을 해칠 수 없도록 만들어진 로봇들.
그렇다면 범인은 인간인가?
혹시··· 로봇이 저지른 살인사건이라면···
과연 그들은 어떤 음모를 노리고 있는 것일까?

■486DX/33, 8MB RAM
■WINDOWS3.1

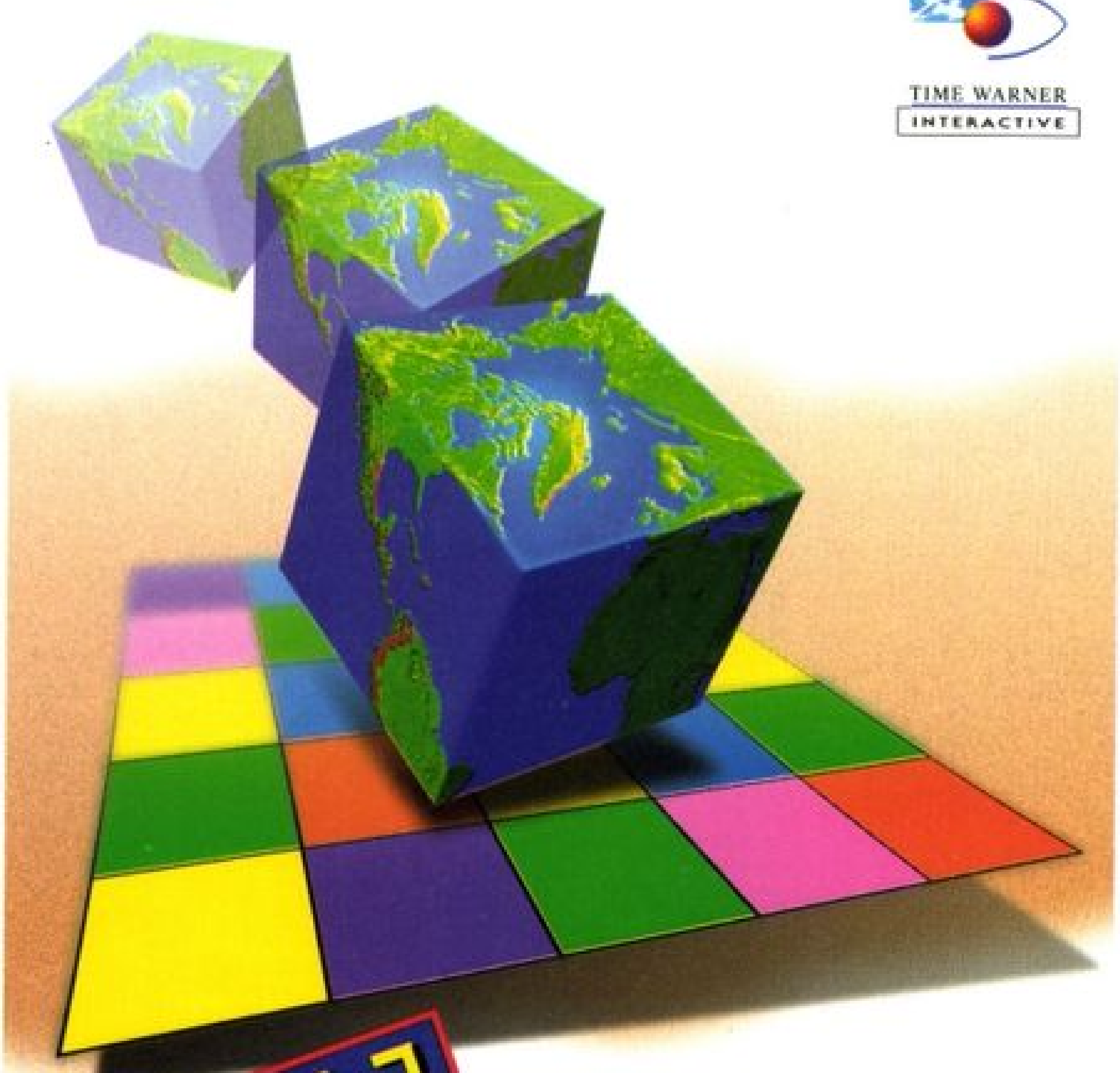
권장소비자가격 : 45,000원

한겨레정보통신(주) 창사3주년기념 사은대잔치

+1 빅 보너스 찬스

로봇시티를 구입하시면
유명 CD-ROM 게임을
사은품으로 드립니다.

TIME WARNER
INTERACTIVE



엔 돌 편

액션퍼즐게임

Endorfun

테트리스 개발자가 10년간의 연구 끝에 내놓은 역작!
당신의 I.Q를 시험해 보십시오.

- 500개가 넘는 다양한 레벨
- 사용하기 쉬운 인터페이스
- 환상적인 음향효과
- 100가지 이상의 스크린 애니메이션

■486DX/66, 8MB RAM
■WINDOWS3.1

권장소비자가격 : 35,000원

경고

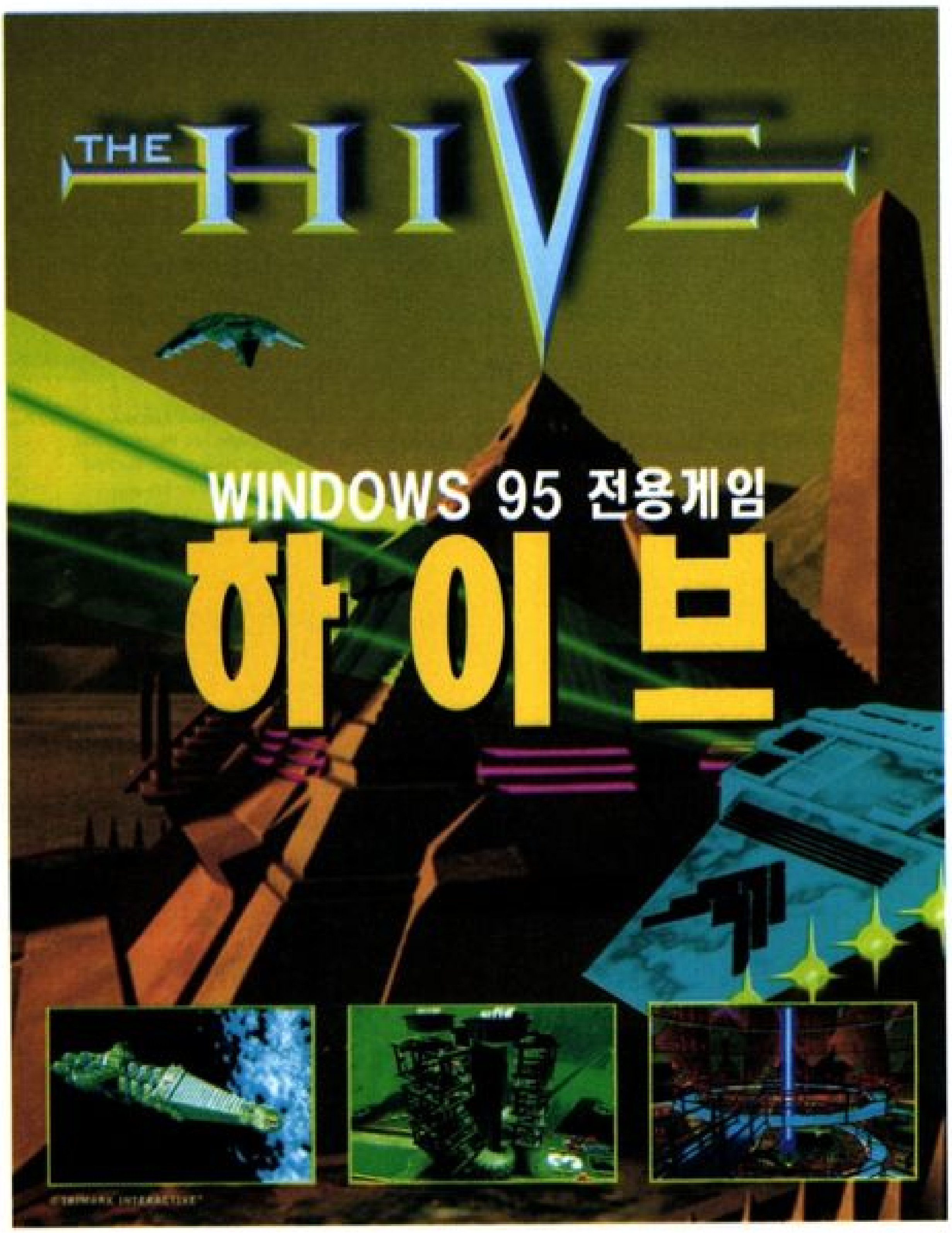
엔돌편은 **중독성**을
유발할 수 있으니 주의하십시오.

HIC INFOCOMM

생활 속의 멀티미디어

한겨레정보통신(주)

서울특별시 서초구 서초동 1306-8, 대동빌딩 7층
TEL : 3452-7234 FAX : 3452-7239



WINDOWS 95를 위해 탄생한 고감도 액션 아케이드 게임

HIVE

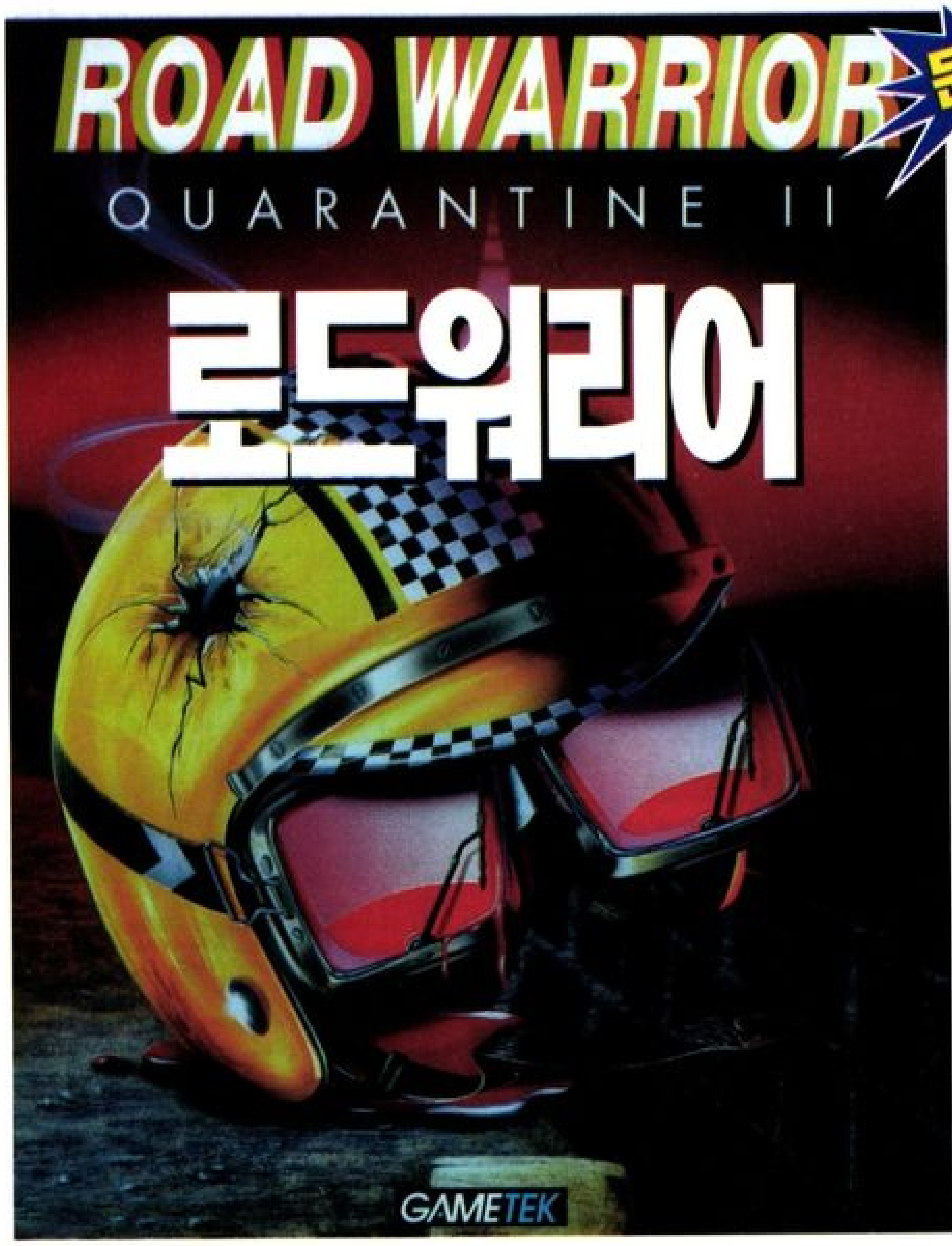
최고의 고객만을 위한 최상의 작품!

오직 WINDOWS 95 사용자만을 위한 게임,
하이브!
돌연변이를 일으키는 하이브를 탈취하여
우주를 지배하려는 악당에 맞서 싸우는
최상의 액션 아케이드 게임,
하이브!

- 32비트 오토플레이 기능
- 20가지 이상의 게임레벨과 인터랙티브 액션
- 빠른 스피드, 360도 올 로케이션 그래픽
- 첨단과학을 소재로 한 탄탄한 스토리라인

■486DX/66 이상, 8MB RAM
■SVGA 그래픽카드(16비트, 65,000색상)
■16비트 사운드카드, 2배속 CD-ROM 드라이브
■WINDOWS 95

95년 12월 출시예정



문제작

Quarantine을 로드워리어로 만난다!

ROAD WARRIOR

지옥같은 도시를 탈출하는 필사의 질주!
한치 앞을 예측할 수 없는 긴박한 스릴과 서스펜스.
그 동안 심의 관계로 볼 수 없었던
아케이드 게임의 문제작, Quarantine!
이제 로드워리어(Quarantine2)로
만나 보십시오.

- 폭발적인 액션을 보여주는 최신 3D 그래픽
- 상하좌우 8개 방향으로 전개되는 스크린 샷
- 최고의 스피드와 다채로운 현장감
- CD음질의 오리지날 사운드

■486DX/33 이상, 8MB RAM, SVGA 그래픽카드
■MPC호환 사운드카드, 2배속 CD-ROM 드라이브
■DOS 5.0 이상

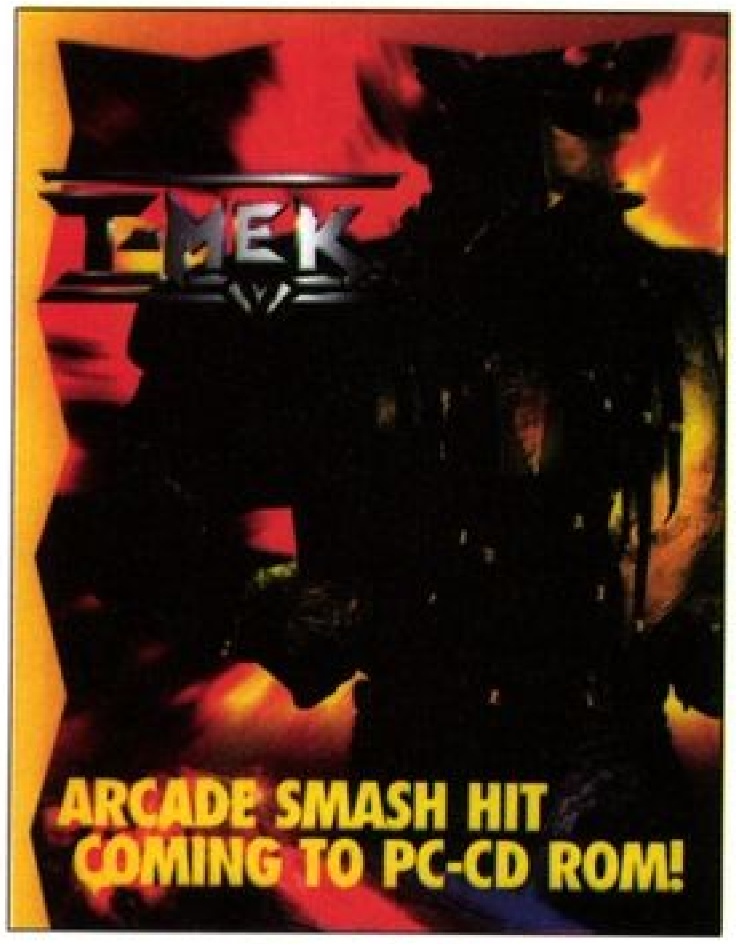
95년 12월 출시예정

HIC INFOCOMM

생활 속의 멀티미디어

한겨레정보통신(주)

서울특별시 서초구 서초동 1306-8, 대동빌딩 7층
TEL : 3452-7234 FAX : 3452-7239

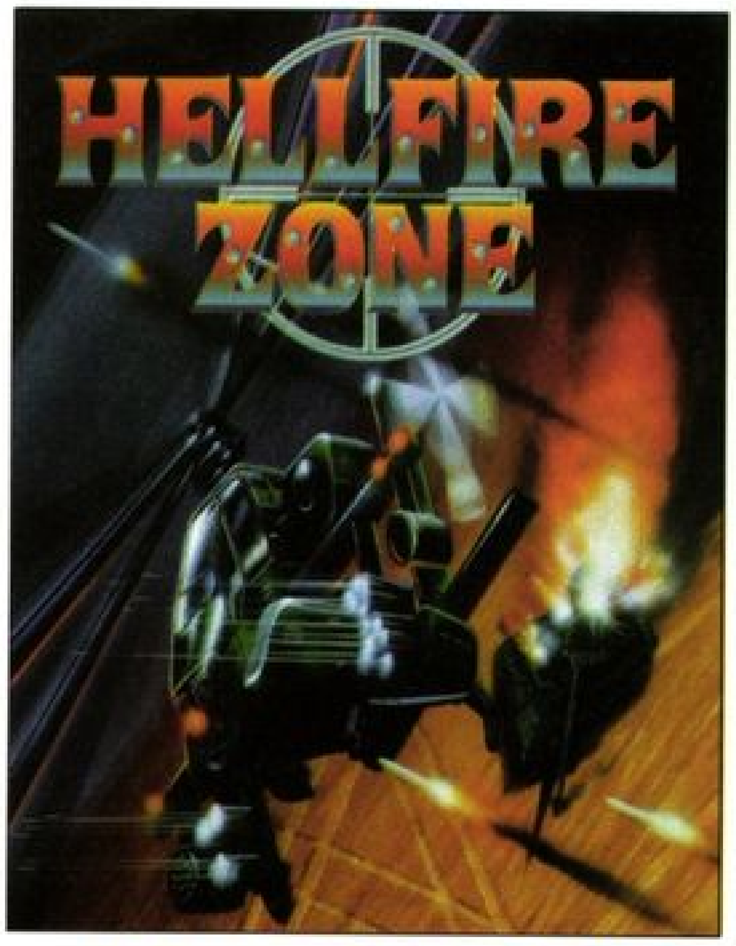


T-MEK

"DOOM","Rebel Assult"를
격파하라!

미국 인기TOP10 아케이드게임

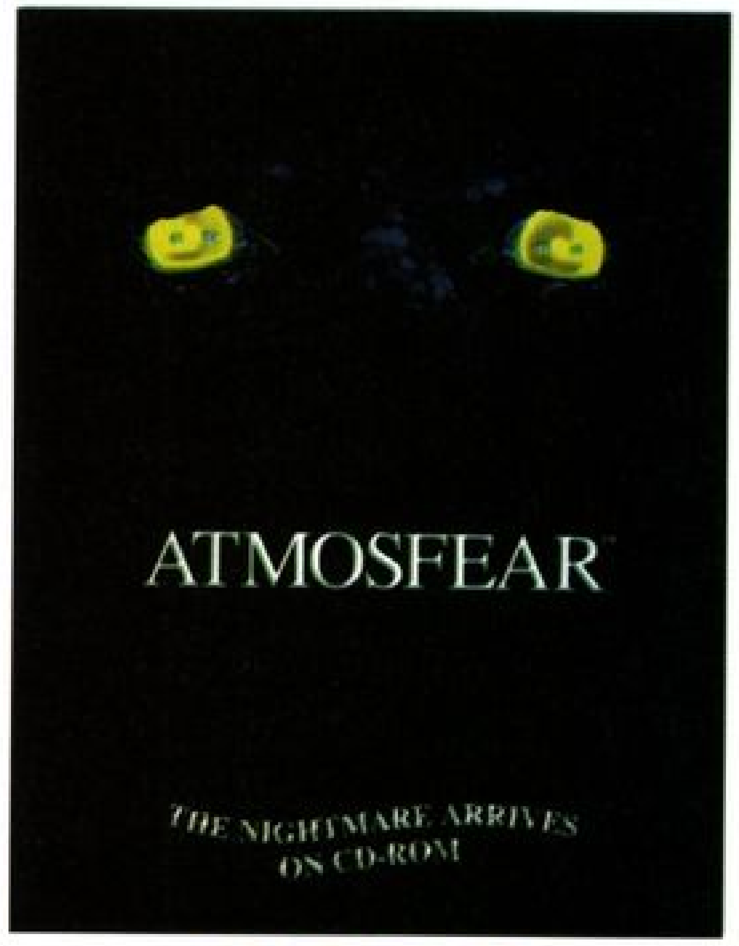
전장을 뒤흔드는 캐터필러의 굉음!
이제 미래형 탱크의 결전이 시작된다.



HELLFIRE ZONE

지옥의 묵시록을 능가하는
영화같은 게임!

전우여, 그대를 위하여 내가 간다.
아파치 헬기, 최신 조기경보기,
첨단 레이다를 뚫고 그들을 구출하라!



공 포 특 급

잠들지 말라.
누군가 당신의 영혼을 노린다!

환상과 공포로 얼룩진
드릴러 어드벤처 게임

한겨레 겨울 스포츠 특선

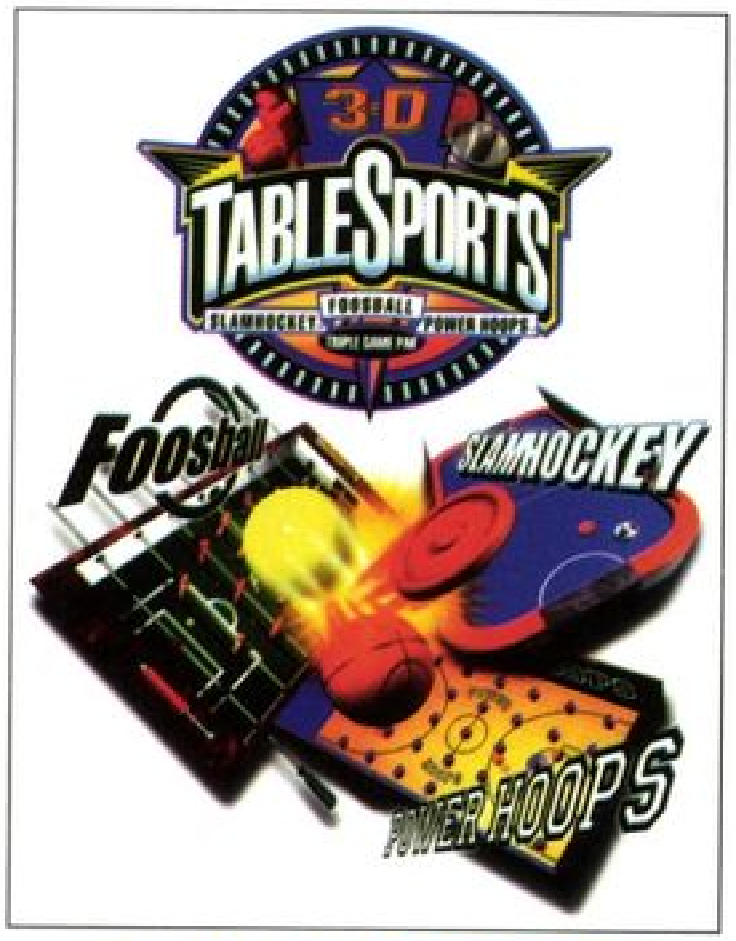
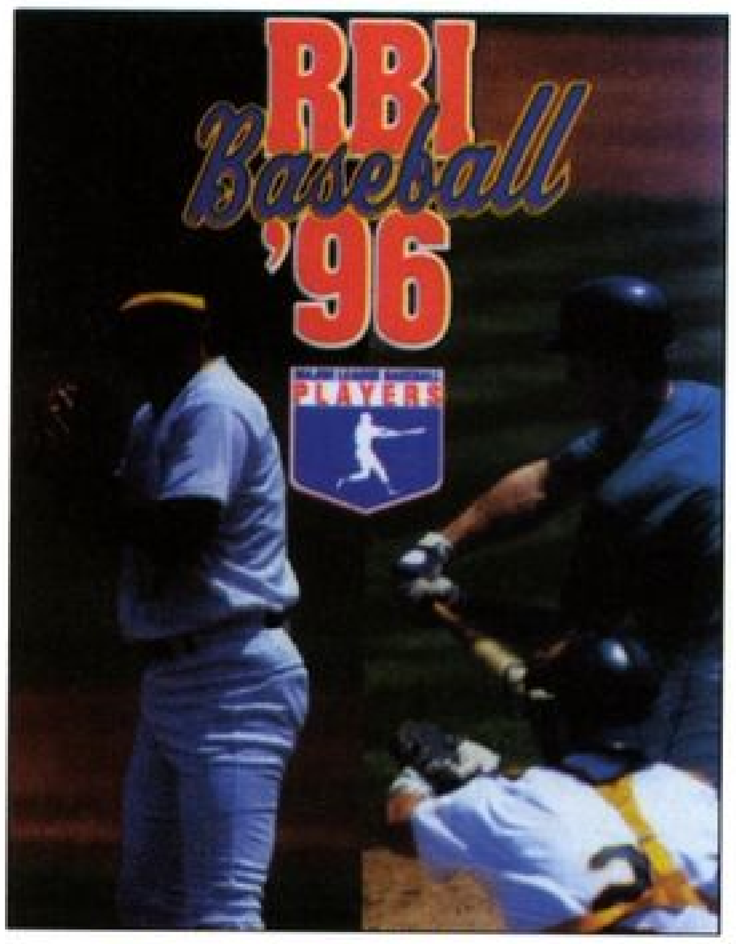


TABLE SPORTS

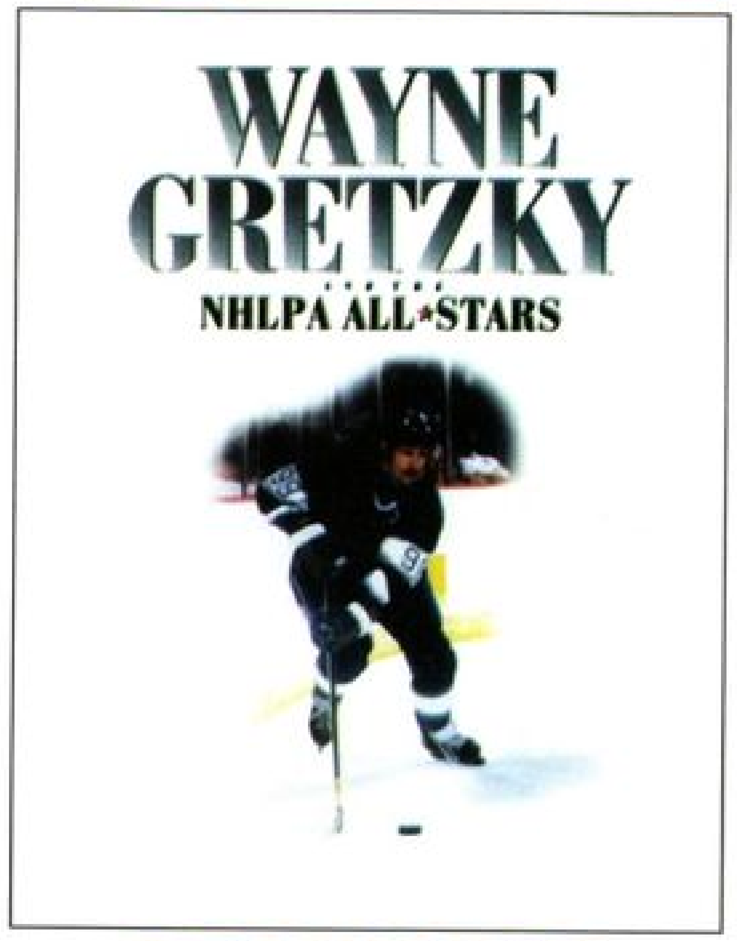
3D 테이블 스포츠 컬렉션

오락실 테이블 스포츠 3가지를 3D로!



돌풍! RBI야구 96

최고의 야구게임, 돌풍 시리즈



돌풍! 아이스하키

살아있는 전설!
웨인 그레츠키가 온다.

HIC INFOCOMM

생활 속의 멀티미디어

한겨레정보통신(주)

서울특별시 서초구 서초동 1306-8, 대동빌딩 7층
TEL : 3452-7234 FAX : 3452-7239

CD-ROM 타이틀 전문취급점 모집

돌풍! 스트라이커95

CD-ROM 4판 돌입에 이어

FD 버전 긴급출시!

전국은 지금,
돌풍! 스트라이커95 열풍!



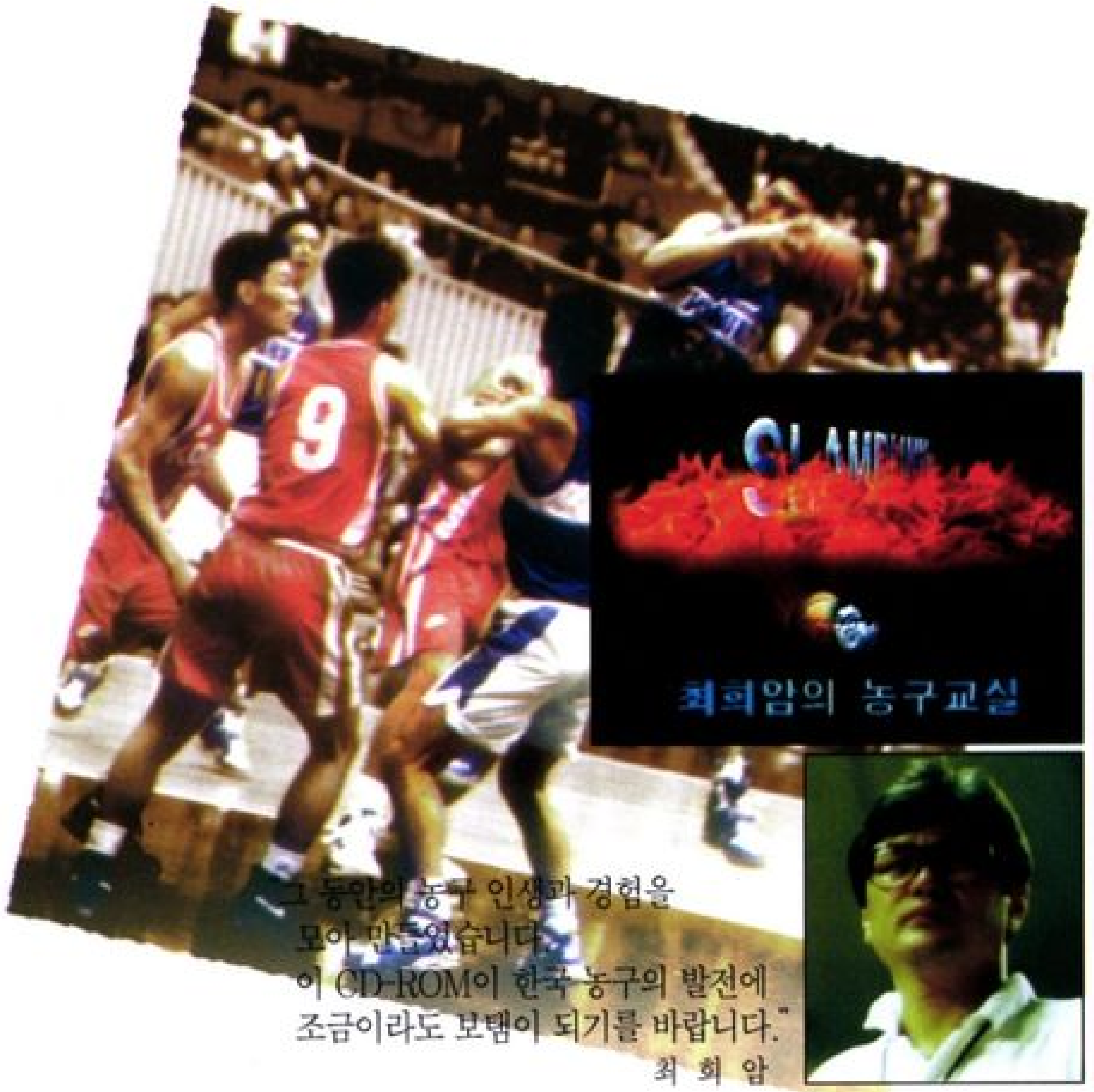
한국과 북한을 비롯, 50개국 300개팀 총 출동
FD(3.5") 4장으로 구성된
세계 최대, 최고의 축구게임

내가 감독이 되어 세계 최강의 드림팀을 구성한다.
실제 크기의 구장에서 펼쳐지는 경쾌하고 빠른 스피드!
어느 축구게임에서도 볼 수 없었던 실내축구.
저명해설가 Andy Grey의 명쾌한 해설,
관객의 함성 등 현장감 넘치는 사운드,
다양한 경기방식, 팀 대형과 전략 구사.
초보자를 위한 연습 코너.

판매원 NESCO

- ■386DX, 4MB RAM
- ■256색상 그래픽보드, MPC호환 사운드카드
- ■DOS 5.0 이상

권장소비자가격 : 35,000원(FD)
43,000원(CD)



최희암감독과 연세대농구부가 만든 국내최초의
INTERACTIVE 농구교본 CD-ROM TITLE

슬램덩크

최희암 감독의 농구강의

기본기에서 팀 전술까지 농구의 모든 것을 최희암 감독의
설명과 연세대 농구부의 동영상 시범으로 가르쳐 드립니다.
농구의 모든 용어를 수록한 농구용어사전도 참조하세요.

연세대 농구부의 어제와 오늘

연세대 농구부 선수 개개인의 프로필, 사인, 인터뷰,
사진모음을 담았습니다.
또 연세대의 주요경기 하이라이트를 감상할 수 있습니다.

농구! 농구! 농구!

농구와 미국 프로농구 NBA의 역사를 사진자료와
나레이션으로 설명해 줍니다.

나도 3점 슛터!

재미있게 즐기는 3점슛과 덩크슛 게임.

- ■486DX/33, 8MB RAM
- ■SVGA 그래픽보드
- ■MPC호환 사운드카드
- ■WINDOWS 3.1 이상
  WINDOWS 95 지원

**한겨레정보통신(주)와 CD-ROM 타이틀 사업을
함께 할 의욕적인 업체를 모집합니다.**

문의처 : 한겨레정보통신(주)
멀티미디어 사업부
TEL 3452-7234

꿈과 희망의 다우PC게임 컬렉션

바로 오늘 전술급 시뮬레이션 롤프레잉 게임의
새역사가 당신앞에 펼쳐진다!

라그나레크

최첨단 전술시스템이 총동원!!
화려한 쿼터뷰 그래픽, 완벽한 마우스 지원, 환상적이고 정감어린 사운드!!
지금까지 경험하지 못한 방대한 스케일의 전투 스테이지!!





- 클래스체인지에 의해 성장하는 130종류의 전사들!
- 기습, 수색, 양동작전등의 다채로운 전술 가능!
- 밤과 낮의 변화는 물론 비, 안개등의 기상조건이 전투의 승패를 좌우!
- 최첨단 매트릭스 컴뱃 시스템 탑재!
- 간이전술지도 시스템에 의한 최대 8개 부대의 간단한 통제!
- 북유럽 신화를 배경으로한 광대한 스케일의 드라마가 전개되는 전장 35스테이지+α !

조국 미슈라간을 떠난지 벌써 2개월째 접어든다.
거듭되는 교전에도 불구하고 원정군의 사기는 충전되어 있어 아무런 걱정이 없었다.
평소대로라면 전황을 간단히 기록하는 걸로 펜을 거두었겠지만 오늘은 그렇지 못하다.
오늘 14시 25분, 우리 부대의 선봉대가 파스가리아군과 처음으로 접촉했다.
우리 부대와 자네 부대가 싸우고 있네. 레온할트.
자네의 아내이자 자의 친구인 필리아가 싸우고 있단 말이다.
이 얼마나 슬픈고 혐오스러운 싸움이란 말인가.
이것이 운명이라면 나는 그 운명에 맞서고 싶다.
이것이 신의 뜻이라면 나는 신과 싸우고 싶다.
[미슈라간 원정군 총대장 아이아스의 전장 일기 중에서…]

■동작환경■
386이상의 CPU
메모리 2MB 이상
VGA카드
마우스 필수
사운드블래스터 호환 사운드카드

문의처 : 클로버서비스 080-022-3883
하이텔 천리안 "GO DAOU"

GLODIA
Copyright © GLODIA

DAOU (주)다우기술
서울시 강남구 역삼동 707-7 대아빌딩(4층~10층)
TEL : (02) 3450-4500(대표) FAX : (02) 552-0986

꿈과 희망의 다우PC게임 컬렉션

全美 올해 최고의 시뮬레이션 게임상 수상!
미국 Codies상에 빛나는 주옥같은 게임!

특종!! "미국 MAXIS사에서 출시한 [SIM TOWER]보다 버전업 되었습니다."

TOWER (Ver 1.3)

국내 최초의 한글윈도우용 시뮬레이션 게임 **타워**

마이크로소프트 한글윈도우 3.1



마이크로소프트 한글윈도우 95



당신은 빌딩의 주인…
당신은 빌딩내의 모든 정보를 볼 수 있는 유일한 인물입니다.
빌딩에는 다양한 입주자들이 바쁘게 생활하고 있습니다.
그리고 그들은 당신의 빌딩관리 능력을 다각도로 평가합니다.
테러리스트의 협박, VIP의 숙박, 화재등 다양한 이벤트가 당신을 찾아옵니다.
당신이 설계한 빌딩의 지상100층 옥상에서 거행되는 환상의 결혼식 장면…
당신의 눈앞에 펼쳐질 감동적인 순간은 곧 다가옵니다!

[타워]출시기념 마우스패드를 드립니다!

절찬리 판매중

■ 동작환경 ■
486SX 이상의 CPU
마이크로소프트 한글윈도우 3.1 또는 한글윈도우95
윈도우즈대응 음원(사운드 카드)
사용가능 메모리 8MB이상
10MB이상의 여유공간을 가진 하드디스크
해상도 640×480이상, 256색 표시 가능한 디스플레이

문의처 : 클로버서비스 080-022-3883
하이텔 천리안 "GO DAOU"

OPeNBooK

DAOU (주)다우기술
서울시 강남구 역삼동 707-7 대아빌딩(4층~10층)
TEL : (02) 3450-4500(대표) FAX : (02) 552-0986



昇龍三國志
승룡삼국지
중국 4000년의 역사가 시작되었다.
● 공명, 조조, 유비, 관우, 장비를 필두로 450여명의 무장등장.
● 동시에 130부대 편성가능.
● 초고속 4화면 스크롤.
● 리얼타임 플레이가 가능한 삼국지의 신기원.
● 전략 시뮬레이션 게임의 압권!
12월초 출시예정!!
▣ 동작환경
- 386이상의 CPU를 탑재한 PC
- 메모리 1MB 이상
- VGA 이상
- 하드디스크 여유공간 7.5MB이상
- 마우스 필수
- 사운드 블라스터 100% 호환카드
龍
(RON)

- 단조로운 턴 방식을 탈피한 본격적인 리얼타임 역사 시뮬레이션 게임.
- 리얼타임을 통해 느껴지는 현실감과 긴장감.
- 전투가 길어지면 적의 원군이 투입된다! 아군의 배후를 습격한다!
- 군단 명령으로 장수들을 통솔하고, 화려한 전술을 펼친다.
  "관우는 부대를 산에 매복시키고, 적이 나타나면 후방에서 공격하라."
  이처럼 상세한 행동 명령!
  여러분 자신의 전략이 화면 위에 펼쳐진다.
- 광활하게 펼쳐진 전장, 야전, 해전, 산악전, 그리고 공성전, 수도에서, 전장에서, 모든 행동이 애니메이션으로 등장한다!



어뮤즈월드

AmuseWorld

- 이지 콘트롤 시스템
- 서라운드 스테레오 우퍼사운드
- 실감 바이브레이터 시스템
- 33" 멀티 브라운관
- MEMBERSHIP 운영



축 오픈 축 오픈 축 오픈 축 오픈

대구점 255-9992
포항점 46-5319







● 어뮤즈월드와 게임매장의 일원화로 다량의 소프트 확보



체인점 대 모집

- 한번의 투자와 별도의 유지비가 없음.
- 아늑한 인테리어와 완벽한 부대시설로 불건전 오락문화 탈피.
- 종업원 교육, 경영지도등 책임운영.
- 상담자료 구비

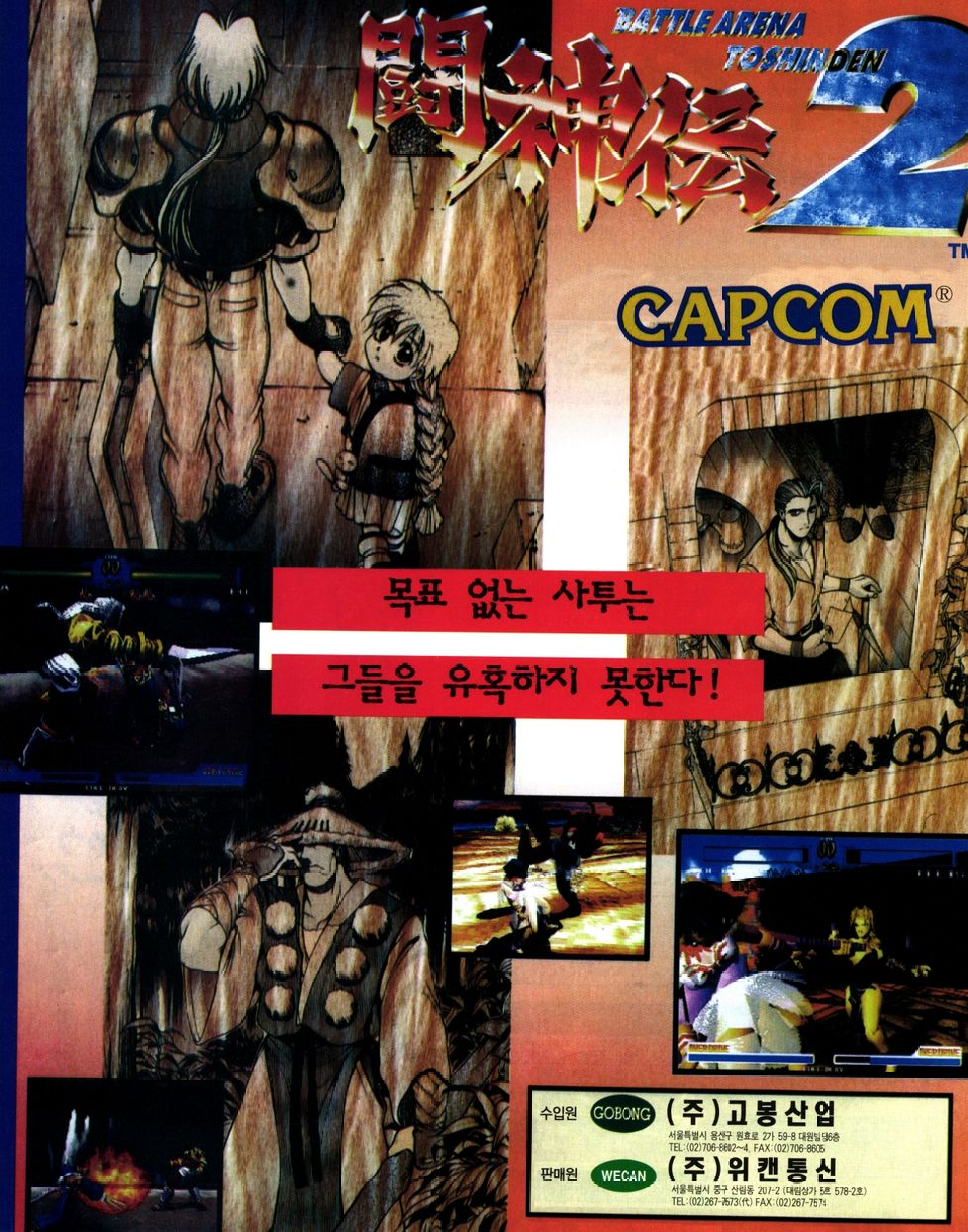
철저한 A/S

회원 모집 → 회원증 카드 발급및 기념품 증정

주소: 서울시 성북구 정능2동 164-15

전화: 911-4057, 914-7682





BATTLE ARENA TOSHINDEN
鬪神伝 2
TM
CAPCOM®
목표 없는 사투는
그들을 유혹하지 못한다!
수입원 GOBONG (주)고봉산업
서울특별시 용산구 원효로 2가 59-8 대원빌딩6층
TEL:(02)706-8602~4, FAX:(02)706-8605
판매원 WECAN (주)위캔통신
서울특별시 중구 신림동 207-2 (대림상가 5호 578-2호)
TEL:(02)267-7573(代) FAX:(02)267-7574


MARVEL SUPER HEROES TM
GAME D
보석의
힘을 휘두
SPIDER-MAN
그림자 같은 도시의 사냥꾼.
THE HULK
TERRIFIC.
헐크는 오늘도 본능에 의존하여...
WOLVER
MARVEL COMICS TM
무한의 보석들
시간, 공간, 정신, 영혼, 힘, 리얼리티 (현실성)... 우주의 정수가 이 6가지 속에있다. 기대하시라! (개봉박두)
HEAD-TO-HEAD FIGHTING GAME
마벨 슈퍼 히어로즈
CAPTAIN AMERICA
성조기의 의지를 이어받은 자.
IRON M
PSYLOCKE
닌자의 기술을 습득한 신비의 여인.
SHUMA

서로의 목적과 신념을 위해서 이 자리에 그들이 모였다!!



살아 남은 이를 위해서 축복할순 있다!
제2회 암흑무투회의 이름 아래 모인 이들은 패배자를 향한 동정을 바라지 않기 때문에
목숨을 걸고 싸우는 것이다!.

闘神伝 2
BATTLE ARENA TOSHINDEN 2™



소피아
자신의 과거를 알고 난후 화이터로 변신!!
호파이
따스함을 더한 외견과 날카로움을 더한 광기의 정신!!
몬도
진실한 싸움을 깨달은 지금 그의 눈동자는 살기를 띠고있다.
트레이시
어둠에 빛을 주기위해 일어선 화이터
엘리스
그녀는 아버지와의 재회로 성장했다.
란그
가족을 되찾은 지금도 변함없는 뜨거운 정의감의 강철 육체!
듀크
생애의 라이벌을 얻어 늠름함을 더한 기사도의 남자!!
에이지
암흑 무투회의 경험은 절대적인 자신감을 그에게 주었다!!
카인
양녀에의 사랑이 얼어 붙은 마음에 웃음을 가져온다.
가이아
단련된 육체에 딸에 대한 사랑을 품고 남자는 다시 전투에 몸을 던진다!!
카오스
살의와 광기에 인생을 던진 사나이
행사 안내
투신전 2, 마벨 슈퍼히어로즈 - 전국 게임 경진 대회
◐일시: 12월25~31일
◐장소: 전국주요도시
※자세한 내용은 추후 광고 참고 시상품 및 경품(푸짐)


ESIGNER HINTS!
무한의
른다.
무한의 고지는
새로운 공격으로...
한마리 외로운
늑대와 같은
사나이
NE
자력의 제왕
MAGNETO
강철속에
흐르는
뜨거운 피!
AN
강한것 만이
살아남을
자격이 있다.
JUGGERNAUT
수수께끼의
초 생명체
GORATH
지옥의
지배자 이자
악의 대마왕
BLACKHEART
CAPCOM


CAPCOM
전투는 새로운 필드로 이어진다.
록맨이 아케이드 게임에 전격데뷰
ROCKMAN
THE
POWER BATTLE
록맨 더U파워 배틀

19XX

불후의 명작, 5년만에 재등장
그대는 지금 이 순간 창공의 기사가 된다.



19XX년... 인류는
혼란속에 끝없는 세계대전
으로 치닫는다.
그것은 역사의 뒷면에
암약하는 무기상인
조직의 음모였다..

하늘을 누비는 평화의 날개







마카미사일로 집중공격!

마카미사일을 히트시켜 적을 록온! 그리고 집중공격을 퍼부어라!
연타에 의한 [난사감각]으로 통쾌한 화면을 연출한다!

THE TOUR OF DUTY

이 여행을 하는것은 당신의 운명이다

"난, 죽음이 두렵지 않아 죽음이란 새로운 모험의 시작이거든!"



하이룬의 눈물로 나를 부르는
그대는 누구인가?
너의 마음에서 너의 죄를 찾지마라.
나에게서 자비를 찾지마라.
헤아려라, 너를 깨어있게 했던 이 자연의 사랑을
그것에 나를 더하라.
하이룬의 눈물을 너의 마음속에 드리우라.
모든이의 슬픔,소망,사랑으로 나를 부르는
그대는 누구인가?

특징

- 모든 방식의 쿼터뷰의 시점으로 입체적 효과.
- 편리한 인터페이스-마우스와 키보드 사용.
- 긴박한 프리타임 배틀과 화려한 캐릭터 기술
- 대전게임을 능가하는 프레임수
- 다양한 이벤트와 감동
- 8방향 스크롤
- 아름다운 그래픽

사양

제목 : THE TOUR OF DUTY
(운명의 길)
장르 : 환타지 롤 플레잉
시스템사양 : IBM 386 이상, 램 4메가
제공 : FD, CD-ROM
사운드 : 사운드 블래스터, 미디
개발원 : 드래곤플라이(DragonFly)
개발문의 : (02)763-0710
판매원 : SO SYSTEM
판매문의 : (02)909-1541

취급점 ■서울 ·대한 컴퓨터(강남구) 562-4483 ·케이터(전자랜드3층) 704-5977 ·뉴텍컴퓨터(노원구) 939-4010 · (주)비엔티(나진17동) 719-1444~5 · 아이콤(송파구) 417-2375 ·멀티테크(용산구) 703-4658 컴퓨터 882-2404 ■수원 ·다모소프트 256-4774 ·세림전산 257-0265 ■원주 ·게임도매상사 763-9812 ■부산 ·휴먼컴퓨터(진구) 818-2307 ·OK컴퓨터(서구) 255-7257 ·홈게이므라자 645-2158 컴퓨터 842-9074 ■마산 ·데이타라인 45-3228 ■포항 ·소프트시티 74-0481 ■울산 ·현대전산 49-4097 ■제주 ·소프트빌리지 55-2480

운명의 길

THE TOUR OF DUTY

전국대돌풍!!

운명의 길 발매기념

차세대 게임기 1,000대 타기 선물대잔치

여러분께 모든이익을!!!



지금 통신 · 전화주문 예약을 받습니다.
지금 바로 예약하십시요!

선물잔치: 게임박스안에 당첨권이 있어 개봉즉시 당첨여부를 알수 있고 PS4 ,3DO를 선택할 수 있습니다.
당첨자는 광고에 게재

· 소프트네트(용산구) 707-0507 · 명문소프트(종로구) 267-2269 ■ 부천 · (주)경인문고 613-2197 ■ 인천 · CD세대 433-2727 · 선인
■ 대구게임랜드 421-5234 ■ 전주 · 컴퓨터백화점 88-7100 · 대성정보시스템 231-0775 ■ 광주 · 소프트랜드 228-2310 ■ 이리 · 현인

개발원 드래곤 플라이 dragonfly

판매원 So SO SYSTEM

게임유통

新 시스템으로 거

게임기 ☆

멀티미디어 전문매장 오픈

그동안 저희 게임유통을 물심양면 성원해 주신
여러 업주님과그리고 게임을 사랑하는
유저 여러분께 심심한 감사의 뜻을 보냅니다.
저희 게임유통은 '96년을 새로이 거듭나는 해로 삼고
다시한번 도약하는 계기로 삼고자 합니다.
새로이 사업 시스템도 과감히 도입했고 일신하는 자세로
거듭나고자 하오니 많은 성원을 부탁 드립니다.
감사합니다. 게임유통 임 직원 일동





└711-8865

게임유통:716-6301~2,706-3070 FAX:3272-5505

통신판매 1.706-3070 2.716-6301~2 3.711-8865 4.702-7091

구좌번호(예금주:서원철)

- 국민: 015-24-0311-360
- 중소기업:284-13-0041-001
- 조흥:315-04-370918
- 농협:011-12-052163
- 신탁:36307-1790908
- 신한:304-02-230301

점포	TEL
청주점	(0431)69-0615
게임마트	(0345)419-3210
상계점	935-3233
청주게임유통	55-7624/57-3580
청주점	(0431)65-3587
게임햄프(가락점)	417-6411
화인게임	(0522)60-2420
월계점	941-5395
정릉점	911-4057
안양점	(0343)44-7036
홍게임백화점	65-9703, 69-9437
구리게임마을	(0346)553-1193
수원점	(0331)251-5311
I·Q	716-0577~8
장안동	247-7747
이리점	(0653)842-6558
대구성당점	(053)628-9482
용산점	3272-4502~3
광명점	683-2059
간석점	(032)432-7089
가평점	82-9386/9486
능곡점	(0344)971-2727
서대문점	(0331)47-5831
삼성점	547-9400
둔천점	487-0115
안산점	(0345)411-3958
간석점	421-2332
제천점	(0443)46-4945
수원점	(0331)43-3679
분당점	(0342)712-2972
당산점	632-4217
종로점	743-4586
원당점	(0331)64-1472
분당점	(0342)702-2892
군산점	(0654)465-4064
천호점	477-1165
속초점	(0392)635-0074/5
용산점	706-4133~4
충북진천점	(0434)33-1333, 0505
청주점	(0431)55-2168
양원동	337-7346
구미점	(0546)51-0610, 51-0619, 51-0682
금촌점	942-4779
안산2호점	(0345)418-6651
불광점	386-8657
가락점	411-6411
상계점	
네오지오총판	702-7091, 719-7156
울산점	(0522)44-0604
망우점	492-3804
춘천학생백화점	(0361)52-2536
상주점	[illegible]

신나는 게임유통

소프트 유통

팩 도매

1. 가격저렴
2. 신게임 신속공급
3. 5회 거래시 무상교환
4. 30회 거래시 게임팩 무료지급





- PC CHECK
- 상품정보
- 은행입금
- 발송준비여부

최대 24시간 절약





신탄생 Ⅰ

대여전문점 "리스스테이션"체인점모집중

금번 저희 프랜차이즈 사업부에서는 리스전문점(게임전문대여점) 리스스테이션을 새로이 개발하여 체인점을 모집하고 있습니다. 게임사업에 획기적인 혁명을 일으킬 리스스테이션 사업에 많은 관심과 성원 바랍니다.

신탄생 Ⅱ

전문 프랜차이즈 사업부 개설

다년간 업계에서 활동하던 전문인원을 확보하여 개별적인 체인관리가 되도록 하였습니다.
또한 신규OPEN을 위한 여러가지 팩 케이지 상품을 준비하였습니다.
금액에 맞도록 원하시는 형태에 맞도록 최대한의 청사진을 제시합니다.
신규 개설이나 개설 이후에도 정기적인 교육행사와 새로운 정보를 신속하게 제공하며 여러형태의 투자기회를 마련하며 지속적인 확장의 기회를 제공하겠습니다.

신탄생 Ⅲ

아케이드(업소용) 사업부 신설

일본 굴지의 소프트 개발사와 제휴, 국내 아케이드 사업에 전격적 참여 합니다.

1. 세계적인 일본의 소프트사들과 제휴하여 새로운 상품을 신속하게 제공합니다.
2. 다년간 아케이드 사업을 주도한 전문 인원이 신규 업소 개설을 위해 항시 상담 준비하고 있습니다.
3. 아케이드 A/S팀을 보유, 완벽한 사후처리를 장담합니다.

-일요일도 영업합니다- 항시 주차가능, 30분 무료
◆아케이드 업무부 직통전화 개설 706-3070

용산점 TEL 719-5345~6	방학동점 TEL 582-4262 583-2153	마이크로월드 TEL 496-9217	장위점 TEL 942-8802	포천점 TEL (0357)32-8827	경기광주점 TEL (0347)65-3014	암사점 TEL 428-5519	부산점 TEL (051)552-8720	진해점 TEL (0553)43-8838
용산점 TEL 702-3247	난곡점 TEL 851-2047	광명점 TEL 612-6688	전주점 TEL (0652)242-7229	부산가야점 TEL (051)896-8489	수원점 TEL (0331)45-3639	길동점 TEL 474-6157	신림점 TEL 855-1714	경북청도점 TEL (0542)73-4909
광주점 TEL (062)266-9081	미아점 TEL 986-5601	수원점 TEL (0331)45-7173	은평점 TEL 304-0383	안산점 TEL (0345)402-5938	구미점 TEL (0546)457-1637	포천점 TEL (0357)541-2053	송파점 TEL 473-1851	수원점 TEL (0331)33-0728
게임랜드 TEL 855-1714	서귀포점 TEL (064)33-7040	성남점 TEL (0342)733-5842	목동점 645-2220 643-8989	수원점 TEL 293-6241	대전점 TEL (042)221-7266	포항점 TEL (0562)72-6286	인천점 TEL (032)583-3188	쌍문점 TEL 997-0728
창동점 TEL 992-3992	중계점 TEL 977-6487	대전둔산점 TEL (042)529-6550~1	상계점 TEL 938-2708	부천점 TEL (032)611-7397	분당점 TEL (0342)711-2077	수원점 TEL (0331)221-5470	신현점 TEL (032)583-3582	일산점 TEL (0344)914-8368

멀티미디어만을 위한 종합유통 세영유통

SY 세영유통 (태경테크)

체인점 대 모집

성공 사업임을 확인했습니다. 꼭 되는 사업을 선택 하십시요!

체인점 본사와 전국지역 소매점과 직접 연결하여 본사의 상품정보, 운영방법, 판촉지원 등을 신속하게 지원받는 국내 멀티미디어 유통의 프렌차이즈 전문점입니다.

체인점 모집안내

지역

멀티미디어(게임S/W, H/W, 컴퓨터S/W 포함)
보급의 거점이 될 수 있는 상권
형성지역으로 시, 구, 군 단위 1개소.
단, 대도시는 상권에 따라 동별개설 고려
(상권의 보호와 중복을 피함을 원칙)

규모

최소의 평수에서 대형 평수까지 운영가능

대상

게임, 게임기, 컴퓨터 게임, 각종 CD에 대해
전혀 모르셔도 상관이 없습니다.
첨단산업, 성공사업에 대한 열의만 있으시면···

미래가 있는 비젼 사업
우리 생활의 필수품으로 자리잡게 될 게임기, 컴퓨터, 사회의 거의 모든 분야에서 활용될 멀티미디어를 통한 비젼있는 사업입니다.

내 지역은 내가 지킨다
한 가맹점이 가질수 있는 최대 상권을 확보하고 소비자에게 물론 소매점까지도 독점 판매에 대한 도매점 영업도 가능

소자본을 통한 성공사업
경영 능력이나 사업에 대한 열의가 있는데 가지고 계신 자본이 부족하여 쉽게 사업을 펼치지 못하셨던 분을 위해...

수유점	용인점	관악점	가락점	부천원종점	전농점	강동점	게임센스	서초파파	옥련게임랜드	수원우만전자
987-5640	282-0871	877-5469	402-3682	682-0566	242-0511	479-2762	583-3188	583-5830	832-0197	251-5725

인쇼핑	게임파트너	제일컴퓨터	슈퍼컴보이	어드벤처	두봉	슈퍼게임월드	컴퓨터백화점	송탄컴랜드	게임투어	공항게임프라자
892-5604	409-8093	437-8536	514-6683	682-0566	248-5809	653-8477~8	934-2209	(0333)665-0950	493-5168	6666-220-1

대부도위스컴퓨터	부산게임테크	온양게임랜드	원주디즈니랜드	대구게임콤	경주게임월드	경주게임인	인천갈산점게임토피아	우성게임랜드	인천우리백화점
(0339)57-4611	(051)242-0085 (051)241-6680	(0418)546-2772	(0371)44-2335	(053)943-5688~9	(0561)748-9254	(0561)749-6959	(032)504-4711	817-6391	583-4989

SY 세영유통

서울시 용산구 한강로 2가 16-1 선인상가 1016호 TEL:(02)711-5661, 716-5408 FAX:(02)704-5218

CD-ROM 타이틀 전문점

"아미와 함께 신나는 게임을"

더이상 이유가 필요없다!

완전한 가격파괴



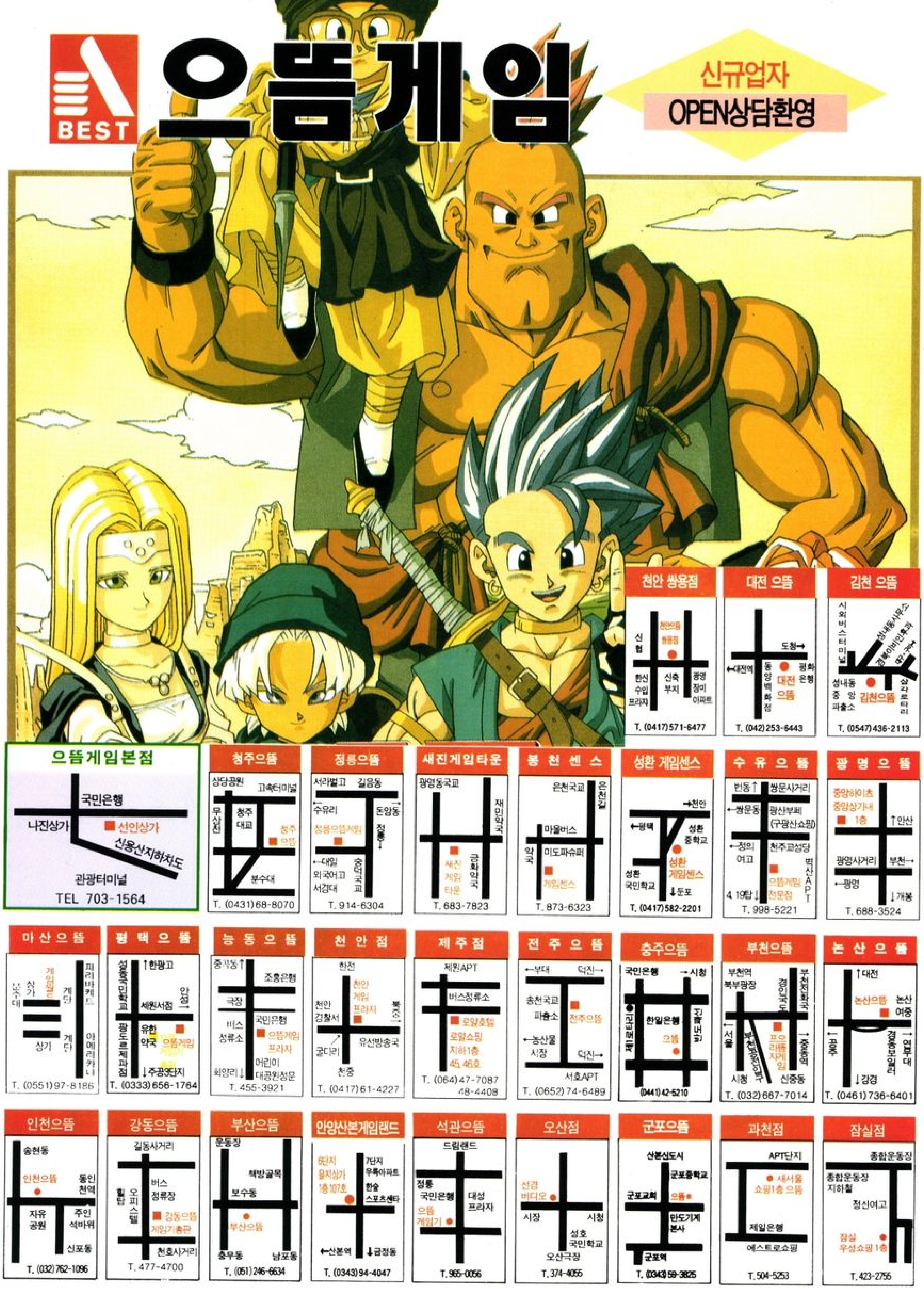


체인점 모집 TEL:716-7021

CD-ROM 타이틀 천국

아 미 무 역

서울 용산구 한강로3가 3-23 나진상가 15동 1층 8호
TEL:(02)716-7021 FAX:704-0327



BEST
으뜸게임
신규업자
OPEN상담환영
천안 쌍용점
T. (0417) 571-6477
대전 으뜸
T. (042) 253-6443
김천 으뜸
T. (0547) 436-2113
으뜸게임본점
국민은행
나진상가
선인상가
신용산지하차도
관광터미널
TEL 703-1564
청주으뜸
T. (0431) 68-8070
정릉으뜸
T. 914-6304
새진게임타운
T. 683-7823
봉천센스
T. 873-6323
성환 게임센스
T. (0417) 582-2201
수유으뜸
T. 998-5221
광명으뜸
T. 688-3524
마산으뜸
T. (0551) 97-8186
평택으뜸
T. (0333) 656-1764
능동으뜸
T. 455-3921
천안점
T. (0417) 61-4227
제주점
T. (064) 47-7087
48-4408
전주으뜸
T. (0652) 74-6489
충주으뜸
(0441) 42-5210
부천으뜸
T. (032) 667-7014
논산으뜸
T. (0461) 736-6401
인천으뜸
T. (032) 762-1096
강동으뜸
T. 477-4700
부산으뜸
T. (051) 246-6634
안양산본게임랜드
T. (0343) 94-4047
석관으뜸
T. 965-0056
오산점
T. 374-4055
군포으뜸
T. (0343) 59-3825
과천점
T. 504-5253
잠실점
T. 423-2755

슈퍼게임동산

TEL:514-6683

세턴

윙암즈, 펜저 드래군, 슬램덩크, 율드대전략, D의 식탁, 골든엑션듀엘, 졸업Ⅱ, 뿌요뿌요, 완전중계야구, 실황야구개막편, 홀딱오크나이트Ⅱ, 마법기사 레이어스, 데이토나 USA, 레이아색션 샤이닝위즈덤, 수호연무, 스트리트화이트 뮤비, 삼국지Ⅹ 천지무용, 다이다로스, 극상파로디우스, F-I, 빅토리골Ⅱ, 람포, 라이덴, 극상파로디우스

플레이스테이션

에이스 컴벳, 팔카타 후지마루 지옥편, 철권, 리찌레이셔 두근두근메모리얼, 비욘드더비욘드, 호열사일족, 졸업Ⅱ, 삼국지4, 레이맨, 헤미호머헤드, 필로소마, 트윈비야호, 신장의야망, 극상파로디우스, 라이덴, 제로시바이드, 모터툰그랑프리, A 열차로 가자, 투신전, 아크더래드, V 테니스

네오 CD

킹 95, 킹94, 길거리농구, 득점왕3, 2월드히어로제트, ADK월드, 펄스타, 네오지오C · D콜렉션, 월드히어로즈 퍼팩트, 초인학원 고오카이저, 소닉윙스Ⅱ, 톱헌터, 미락클어드벤쳐, 더블드래곤, 배구,

PC FX

천외마경, 팀이노센트, 간벽의함대, 갈Ⅰ, Ⅱ, Ⅲ, 여자프로레스핑, 애니메프리커FX

32X

버철화이트, 둠.



매입한 가격에서 수수료를 포함한 가격으로 판매, 교환도 환영

슈퍼컴보이

삼국지 ⅡⅢⅣ 제4차로봇대전, 천지창조, RPG단테, 성검전설3, 택틱스오우거, 로맨싱사가3, 프론트미션 크로너 트리거, 실황프로야구Ⅰ Ⅱ, 대패수이야기, 록맨X2 미스틱아크, 와일드 트랙스, 배틀로봇열전, 심앤트, 슬램덩크3, 초오공전각성편, 고애몽Ⅰ Ⅱ, 동킹콩, 대항해시대, 듀얼오브Ⅱ, 한국프로야구, 악마성드라큐라, 화이날 환타지 4, 5,6, 한국프로야구,

수퍼알라딘

삼국지4, 써징오라, 랑그릿사Ⅱ, 다이나브라더스Ⅱ,사무라이, 아랑전설Ⅱ, 슈퍼스트리트Ⅱ, 뿌요뿌요Ⅱ, 라그나쎈티, 라이트크루세이더, 킹라이온, 드래곤볼, 악어나라

핸디알라딘

샤이닝포스Ⅱ Ⅰ, 소닉과 너클스, 사무라이 아랑스페셜

네오지오

킹95, 킹94, 월드히어로제드 더블드래그

미니컴보이

젤다의 전설, 동키콩, 드레곤볼Z, 슈퍼마리오3, 사가

■ 저희 슈퍼게임동산은 오전 10시부터 오후 10시까지 영업하오니 문의 전화는 이 시간에만 이용해 주십시오.

각종 차세대 소프트웨어 고가 매입합니다.

찾아오시는 길

2호선을 타고 강남역에서 하차, 한국외환은행 건너편에서 영동시장 오는 버스를타고 3번째 정류장에서 하차, 지하도 입구에서 영동시장 골목으로 들어오시면 됩니다.

▶ 버스편

66, 33, 78-1, 239-1, 28, 78-2, 68, 17, 45, 83-1, 768, 781-1

▶ 좌석편

28, 910, 739, 717, 16, 28



계좌번호

예금주 : 김옥자

◇농　　협 : 100015-52-003027

◇우체국 : 013086-0112255

◇주택은행 : 445725-95-101161

호키포키

호키포키는 항상 새롭게 태어납니다.



흉내낼순 있지만 똑같지는 않습니다.

▶ 환상적인 게임 소프트웨어의 세계를 경험하고 싶습니까?
여기 호키포키 무역센터점(게임X-Y)이 여러분을 초대합니다.

▶ 편리한 교통, 다양한 상품, 직접 공급을 통한 저렴한 가격, 각종 서비스 공간,
이 모든것을 여러분에게 드립니다.

▶ 게임매니아들을 위한 고급게임 소프트웨어도 있습니다.

전국체인점 모집

각 지역에서 제일가는 게임전문점을 운영하사고자 하시는 분
정확한 상품정보, 신속한 상품공급, 확실한 성공을 보장합니다.



A Rang
(주)아랑
서울시 용산구 한강로 3가 40-969관광터미널 B1-34호
대표전화:(02)715-5828, (02)716-8809 FAX:715-5829



호키포키는 용산 어디로 오시든 분명히 만날수 있습니다.
호키포키
게임 전문점으로서 호키포키는 무엇인가 다릅니다.
호키포키의 맛은 한번 방문으로는 느낄 수 없습니다.
호키포키는 오래 거래할 수록 그 진정한 멋과 맛을 느낄수 있습니다.
4호선에서 선인플라자로!
호키 포키
704-2148
게임기 도소매
선인 플라자 1층 704-2148
1호선에서 터미널 전자쇼핑 2층 (외환은행옆)으로!
호키포키
삼성전자
터미널 전자쇼핑 2층 외환은행옆 706-5807
전자랜드 신관 광장층으로!
삼성전자 게임기총판
호키포키
현대전자 게임기총판
전자 랜드 신관 광장층 3272-

국내뉴스

아케이드 심의 정통부에서 관장 검토

아케이드 게임 심의를 담당하고 있는 보건사회부 산하 한국컴퓨터 게임 산업 중앙회가 정보통신부 산하 단체로 옮겨질 조짐을 보이고 있다.

한국 컴퓨터 게임산업 중앙회는 보건사회부 산하 단체로 공중위생법에 근거하여 유기장에 관련된 게임을 심의해 왔다. 그러나 공중위생법과 같은 관련 법규가 첨단 멀티미디어 산업에는 적합하지 않고 오히려 정보통신부가 주관 부처로서의 역할이 합당하다는 여론이 높아지고 있어 정보통신부로의 업무 이동이 양 부처간에 신중히 검토되고 있다.

삼성전자, 새턴 게임 경진대회 개최



삼성전자는 삼성새턴의 발매를 기념하고 판매 활성화를 위해 용산 전자상가 관광 터미널에서 게임 경진 대회를 개최할 예정이다.

오는 12월 17일 개최되는 이 대회는 용산 게임기 상우회가 주최하고 삼성전자와 게임챔프가 후원하며 참가 선수 중 선착순 300명에게는 T셔츠를 증정하며 종목은 '버쳐 화이터2'를 가지고 토너먼트식으로 진행될 예정이다.

삼성전자는 이번 행사를 기존의 틀에 박힌 게임 경진대회와는 다른 자유로운 분위기의 토너먼트 방식으로 진행할 예정이며 지속적으로 지방 경진대회의 개최도 검토중이다.

〈시상 내역〉
- 1등: 새턴 1대, 소프트웨어 3종, 패드
- 2등: 새턴 1대, 패드
- 3등: 새턴 1대
- 4등~8등: CD 알라딘보이, 소프트웨어 각 1개씩
- 행운권 추첨 : 새턴 2대, 새턴 소프트웨어 5개, CD 알라딘보이 20대, 한글화S/W 20개, 게임챔프 6개월 정기구독권 10명

공윤, 영상물 심의제 내년 7월 개편

내년 7월부터는 IBM용 프로그램 중 게임, 오락물 등은 「음반 및 비디오물에 관한 법률」의 규제를 받게 된다. 문체부에서 '비디오물의 정의'에 앞으로 컴퓨터 프로그램에 의한 영화, 음악, 게임 등을 포함하고 그동안 논란이 되었던 명령 조치권 등을 없애기로 하는 등의 「음비법 개정안」을 통과시킨 것이다. 이번 음비법 시행령은 현재 법적인 근거 없이 공윤에서 심의하고 있는 게임 및 CD ROM 등의 새 영상물 심의를 위한 법적 근거가 마련됐다는 의미를 가진다. 하지만 아직 게임 및 오락물과 최근 증가 추세에 있는 교육용 타이틀 및 전자 잡지와의 구분이 명확하지 않다는 점 등 아직도 미진한 점이 남아 있다. 이로인해 앞으로 게임 제작 및 유통업체는 새 영상물을 문체부에 등록해야하며 새 영상물 제작시 공윤의 심의를 거치게 된다.

PC로 버철 화이터 즐긴다

가산전자와 세양정보는 64비트 그래픽 카드 「WIN X 3D」를 개발하여 세가의 「버철 화이터」를 PC에서 재현시킬 수 있게 됐다.

이 그래픽 카드는 단순한 게임포트 지원뿐만 아니라 게임을 번들로 제공할 수 있고 텍스처 매핑과 폴리곤 랜더링이 가능한 3차원 그래픽 가속 기능을 갖고 있어 초당 50만개의 폴리곤을 처리해 주는 성능을 가지고 있다. 사운드에 있어서도 웨이브테이블 신디사이저 디지털 믹싱 등의 기능을 갖고 있어



16비트의 실감나는 사운드를 제공해 준다.

한편 개발 양사 관계자는 PC에서도 버철화이터와 같은 3D폴리곤 게임의 박진감 넘치는 그래픽과 사운드를 제공할 수 있게 되어 그동안 게임에 있어서 PC의 한계 상황을 극복하는 계기가 되었다고 입을 모았다.

■ 문의처 : 가산전자 (0343-80-7332)

대기업, 버철 리얼리티 사업에 속속 진출



최근 정보통신부에서 발표한 「컴퓨터 게임산업 육성계획」에 따라 대기업들이 앞다투어 게임 사업을 계획하고 있는 가운데 그 첫번째로 대농이 버철 테마파크 조성을 준비중이다.

대농은 지난 8월 컴퓨터 게임 추진 사업팀을 발족시키고 미국 디즈니 그룹의 계열사 '버철 월드 엔터테인먼트'사와 제휴해 향후 5년간 2백억원을 투자, 5개 가상 체험 게임관을 설립할 계획이다. 대농은 96년초 1호점 개장을 목표로 입지 선정과 버철 기기 도입을 위해 막판 마무리 점검 중이다.

이번에 대농이 도입하는 시스템은 기존의 컴퓨터와 플레이어가 1대1로 대전하는 형식이 아닌 여러 사람들이 함께 가상의 세계를 체험할 수 있는 것이 특징이다.

한편 극동 도시가스의 계열사인 세양정보통신도 미국 TDI사와 제휴해 버철 게임기인 「알파가상 체험기」를 수입, 판매하고 울산에 대규모 오락시설을 개설할 예정이다.

공윤, 9차 심포지엄 개최



지난 11월 27일 힐튼호텔 컨벤션 A홀에서 '공연물에 있어서의 폭력성과 선정성'이란 주제를 가지고 공연윤리위원회 제 9회 심포지엄이 열렸다. 오후 2시부터 2시간여에 걸쳐 진행된 이 행사는 2가지 주제로 나누어 각각의 질의 토론 시간을 마련하였으며 공연물의 제작 내용 수준향상과 제작진의 자율성과 책임성을 강조해 공연문화의 올바른 정착과 심의 업무의 전문화를 기하는 자리였다.

대형 게임센터 환타지아 게임랜드 탄생



지난 11월 초 서울 상계동 미도파 백화점 맞은 편에 대규모 게임센터가 문을 열었다. 이곳 환타지아 게임랜드는 100여평이 넘는 규모에 130여종의 최첨단 게임이 비치되어 있다. 또한 깔끔한 실내 인

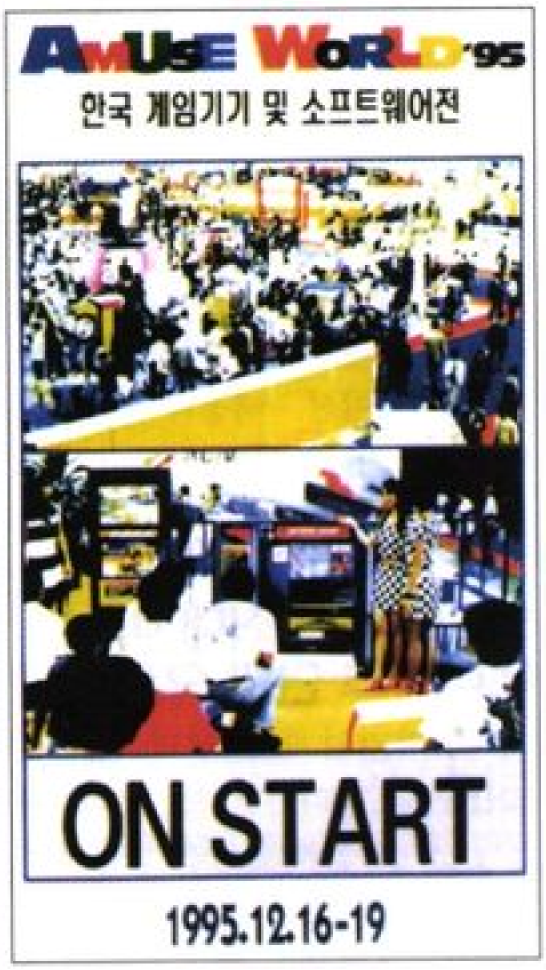
테리어로 게임을 즐기면서 휴식도 취할 수 있는 공간도 별도로 마련되어 있다.

한편 환타지아 게임랜드의 가장 큰 특징은 대공원과 같은 유원지에서나 타 볼 수 있는 범버카를 저렴한 가격에 타 볼 수 있다는 것이다.

앞으로 이와같은 대형 게임센터가 속속 등장하면서 국내 게임 문화도 가족 단위의 놀이 문화로 점점 발전될 것이고 건전한 오락문화의 정착에도 일조를 할 것으로 보인다.

■문의처 : 환타지아 게임랜드 (02-930-8985)

어뮤즈월드 '95 전시회 개최



오는 12월 16일부터 19일까지 4일간 한국 종합 전시장 태평양관에서 문 화방송, 한국 영상오락물 제작자협회, 한국종합 전시장 주최로 어뮤즈 월드'95(한국 게임기기 및 소프트웨어전)가 개최될 예정이다.

국민 오락시설의 세계화와 건전한 놀이문화 정착이라는 주제로 열릴 본 전시회의 주 전시물은 최근 주목받고 있는 가상현실 시스템과 컴퓨터 게임 소프트웨어 등이다. 그 외에도 각종 놀이 시설물들이 전시될 예정이다.

한편 국내외 약 80여개 업체가 참가할 본 전시회에는 월간 게임챔프도 참가해 그동안 과월호나 단행본 구입에 어려움이 많았던 게이머들에게 저렴한 가격에 과월호 등을 공급할 예정이다.

■문의처 : 팬콤 인터내셔널 (02-522-4200)

케이블 TV에 SFC 홈쇼핑 제품화

국내 게임 유저들에게는 아직도 최고의 인기를 유지하고 있는 슈퍼컴보이가 국내에서는 최초로 케이블 TV에 등장한다. 현대 슈퍼컴보이는 상품 정보 전문 케이블 TV방송인 '홈 쇼핑 텔레비전(채널 39)'에 12월말 경부터 소개될 예정이다.

이 TV에서 소개될 물품은 슈퍼컴보이와 미니컴보이, 그리고 슈퍼컴보이용 NBA JAM, 스트리트 화이터2, 타이니 튠과 미니컴보이용 젤다의 전설, 슈퍼 마리오랜드 2, 마리오 봄버맨, 테트리스2 등의 소프트웨어들로 앞으로 점점 그 종류를 늘려갈 예정이다.

게임 인구가 많은 일본에서는 게임기가 TV에 등장한다는 것이 일반화되어 있지만 아직도 가정용 게임기를 잘 모르는 사람들이 많은 국내 TV에서 게임기의 등장은 그만큼 게임산업의 활성화 차원에서 의의가 있다고 하겠다.

■문의처: 홈 쇼핑 텔레비전 (02-705-0141)

LG전자, MPEG2 개발

LG전자가 멀티미디어의 동화상 압축 규격인 MPEG2를 지원하는 비디오 디코더를 국내에서는 처음으로 개발하여 내수는 물론 수출 계획까지 세워 놓고 있다.

국내 업체가 멀티미디어의 핵심 기술을 수출하기는 이번이 처음이다.

한편 이 비디오 디코더는 정보 저장과 전송의 효율을 높이기 위해 디지털로 압축된 동화상 정보를 단말기에서 원래대로 복원시켜 주는 부품으로 일본의 NEC와 히타치 등 전자분야 업체들이 개발 경쟁 중인 첨단 부품이다.

옥소리 CD비전 M-PRO 2.0출시



옥소리는 오버레이(OVERLAY)기능을 내장한 인터랙티브 비디오 CD 2.0을 완벽히 지원하는 MPEG보드 「옥소리 CDQ비전 M-PRO 2.0」의 개발을 완료하였다. 이 제품의 특징은 세계 최초로 SERIAL DIGTAL A/VOUT기능을 개발하여 PC BUS를 경유하지 않고 CD ROM 드라이브에 직접 데이터를 전송 받아 CD로 영화를 보면서 윈도에서 여러가지 작업을 동시에 할 수 있는 완벽한 멀티테스킹 환경을 제공한다. 또한 MS-DOS를 비롯하여 GUI 환경을 지원하는 WINDOWS 3.1은 물론 최근에 발표된 32Bit 운영 체제인 윈도 95를 완벽하게 지원하여 안정성있는 동작을 보여준다.

■문의처 : 옥소리(032-664-1761)

우리문화 상품전에 국내 개발 게임 각광

문체부가 주최하는 「우리문화 상품 특별전」에서 첨단 상품인 게임이 참가자들로부터 뜨거운 관심을 모았다. 지난 11월 21일부터 24일까지 4일간 한국 종합전시장 대서양관에서 열린 이 특별전은 순수한 우리 문물이라면 전통 부문에서 첨단 부문까지 전시된 이벤트였다. 특히 눈길을 끈 '첨단 상품 코너'에는 고구려 광개토대왕이 영토를 확장해 가는 내용을 소재로 한 IBM PC 게임 「광개토대왕」과 삼국 통일의 위업을 달성해 가는 내용을 소재로 한 IBM PC게임 「삼국지」와 「일지매 전」과 「마이 러브」, 「망국전기」 등 다양한 국산 게임들이 전시되어 눈길을 끌었다. 이밖에 '캐릭터 팬시 코너'와 '만화상품 코너' 등도 개설되어 국내의 캐릭터 산업 붐을 실감케 했다.

옥소리 사운드 카드, 올해의 KMA히트 상품 수상

지난 11월 24일 롯데 호텔 크리스탈 볼룸에서는 한국 능률 협회와 옥소리의 공동 주최로 KMA히트 상품 시상식이 열렸다.

이번 시상식에서는 옥소리의 사운드 카드 WS32 MEF를 비롯해 자동차로는 현대 자동차의 아반떼 및 롯데제과의 제크 등이 올해의 히트 상품으로 선정되어 수상되었다.

한편 이날 시상식에서는 수상 제품의 성공 사례 발표 및 기념 강연회 등도 열려 더욱 뜻깊은 자리가 되었다.

■문의처 : 옥소리(032-664-0042)

첨단게임산업 협회, 국내 게임산업 육성 위한 세미나 가져



국내 게임산업을 육성하기 위해 지난 8월 발족된 한국첨단게임산업협회는 지난 11월 29일 여의도 전경련 회관 국제회의장에서 협회 창립을 기념하고 컴퓨터 게임 산업의 발전을 도모하기 위한 세미나를 가졌다.

이날 세미나에서는 정통부의 경상현 장관과 이상회 협회장의 기조연설을 시작으로 컴퓨터 게임산업 발전을 위한 기술지원 계획 및 진흥 방안이라는 주제로 아주대의 김하진 교수가 주제 발표를 가졌으며 포항공대의 박찬모 교수가 정보통신망을 이용한 게임 산업 발전 방향에 대해 연설했다.

한편 주제발표 이후에는 관계부처의 임원들과 학계 언론계의 관계자들이 모여 국내 게임산업 발전을 위한 대토론회를 갖기도 했다.

■문의처 : 02-732-0458

국외뉴스

「인터넷 새턴」 프로트타입 공개



레벨 컨버터를 내장한 모뎀 유니트를 새턴의 통신단자에 접속한다

닛산과 세가는 공동으로 새턴을 이용해 인터넷에 접속할 수 있는 「인터넷 새턴」을 발표했다. 이 프로젝트는 세가가 개발한 전용 모뎀과 아프릭스가 개발한 전용 소프트(CD ROM)를 사용해 간단하게 닛산의 인터넷 홈 페이지 「나침반」에 접속할 수 있도록 한 것으로 기존의 퍼스컴에 뒤지지 않는 환경을 제공해 준다. 앞으로 하드 및 소프트의 단점을 보완하여 내년 봄 경에는 시판에 들어갈 계획이며 가격도 새턴 본체보다는 낮게 책정될 예정이어서 가정용 정보 단말기로서도 새턴이 큰 부분을 차지하게 될 전망이다.

6대 게임기 연결 가능한 셀렉터 탄생



호리전기에서 한번에 6대의 게임기를 접속해서 버튼 1개로 간편하게 바꿀 수 있는 「AV 셀렉터 6」가 발매되었다. 그 동안 게임기를 여러대 소장하고 있던 게임 광들의 고민을 한번에 해결해 줄 스테레오 셀렉터는 AV 케이블과 함께 4,800엔의 가격에 시판중이다.

허드슨 압축 롬 카세트 신개발

허드슨의 SFC용 「천외마경 ZERO」가 신개발 ROM 카세트로 발매된다. 「천외마경 ZERO」는 12월 22일 발매될 RPG로 9,980엔으로 책정되었다. 한편 이 신형 롬 카세트는 72M라는 대용량의 데이터를 압축해서 40M의 ROM 속에 넣을 수 있는 장점을 가지고 있다. 종래의 ROM 카세트에 비해 광대한 스케일을 가지고도 「천외마경ZERO」가 9,980엔 이라는 저렴한 가격으로 책정된 것은 바로 이 때문이다. 이제 이 새로 개발된 롬 카세트로 인해 「천외마경ZERO」를 필두로 SFC의 소프트의 가격파괴 현상이 일어날 전망이다.

게임 전용 퍼스컴 등장

NEC의 미국 자회사인 NEC 테크놀로지가 게임 팬을 겨냥한 퍼스컴 「레디 파워 플레이어 LE」를 미국에서 발매했다. IBM PC와 환호기종인 이 퍼스컴은 CPU(중앙연산처리장치)에 인텔의 펜티엄을 채용했고 6배속 CD ROM에 고성능 스피커와 비디오 메모리 등이 장착되어져 있다. 더욱 주목되는 것은 윈도용 게임 소프트가 11종이나 탑재되어 있다는 점이며 가격은 3,299달러로 책정되었다.

플스 전용 콘트롤패드 "화이팅 커멘더 - 10B" 발매

호리전기에서 플레이 스테이션용 콘트롤패드가 발매되었다. 그 이름은 "화이팅 커멘더 - 10B". 이 콘트롤러는 윗 부분에 버튼이 6개 붙어 있어서 「스트리터 화이터-ZERO」 등의 많은 버튼을 사용하는 대전 격투 게임에는 적합하게 제작되었다. 버튼마다 연사기능이나 슬로우 기능 등도 들어 있으며 사이



즈는 기존의 패드와 동일하다. 발매일은 12월 1일이고 가격은 2,480엔으로 책정되었다.

「VF」와 「팬저 드래군」 퍼스컴으로 이식

세가가 본격적으로 퍼스컴 사업에 참여한다. 최초로 발매될 타이틀은 「에코 더 돌핀」과 「톰캣 어레이」 「코믹 존」등의 2D게임과 「버철 화이터 리믹스」 「팬저 드래군」 등의 새턴에서 이식되는 3D게임이다. 2D게임은 별 문제가 없지만 3D게임은 전용 보드가 필요하기 때문에 당분간은 미국의 다이아몬드 멀티미디어 시스템사의 3D 액셀레이터 「Diamond Edge 3D」의 번들 소프트라는 형태로 판매될 계획이다.

E3 EXPO '96 일본 개최 결정



금년 미국 LA에서 열렸던 일렉트로닉 엔터테인먼트 엑스포(E3)가 96년도에는 일본에서 개최하기로 결정되었다. E3는 세계의 디지털 엔터테인먼트가 한곳에 모이는 거대 게임쇼인 만큼 세계 각지에서 개최되며 기술 향상과 교류를 목적으로 하고 있다. 96년에는 작년과 같이 로스 앤젤레스에서 5월 16~18일에 개최되며 그 외 영국, 브라질, 싱가폴, 그리고 콘슈머 게임의 본고장이라고 일컬어지는 일본에서도 개최되게 되었다.

일본에서의 개최는 96년 9월 19일부터 21일까지이며 약 200사의 출전이 기대된다. 특히 내년에는 울트라64를 비롯해 3DO의 차세대기 「M2」 등의 새로운 하드가 공개될 예정이어서 더욱 기대를 모으고 있다.

「JAPAN ELECTRONICS SHOW '95」 개최

지난 10월 17일에서 21일까지 5일간 오오사카에서 아시아에서는 최대 규모의 일렉트로닉스산업 종합 전시회 「JAPAN ELECTRONICS SHOW '95」가 개최되었다. 이번으로 34회째를 맞이한 이번 전시회에서는 '생활속에서 실현되는 멀티 미디어'라는 모토 아래 구체적으로 이해할 수 있는 전시 내용으로 눈길을 끌었다.

전시 스페이스는 「생활 부문」과 「산업 부문」으로 나뉘어져 있었으며 「생활 부문」에서 주목받은 분야는 DVD(디지털 비디오 디스크), 디지털 휴대폰과 디지털 카메라, 카 네비게이션, 액정과 플라즈마 디스 플레이 등이 주류를 이루었다.

SNK, 일본 최대 미니 테마파크 연말 오픈

게임기기업체로 널리 알려진 SNK는 이바라기현 토치우라시에 실내 놀이동산과 볼링장 등을 갖춘 미니 테마파크를 건설, 연말에 오픈한다. 총면적은 2만 평방미터를 넘는 대형 규모이며 총 투자금액은 130억엔 규모가 될 전망이다.

SNK의 관동지방 진출은 이번이 처음으로 건설장소는 이바라기 ISEKI 판매 본사 부지로 알려졌다. 부지 면적 약 13,500 평방 미터, 건설 면적 9,200 평방미터로 이곳에 철골 3층 건물 2개동, 총 바닥 면적 2만 평방미터의 미니 테마파크를 건설중이며 12월 하순 개업을 앞두고 있다.

미니 테마파크는 세가, 남코 등 게임기 메이커가 이미 점포를 오픈하고 있으나 총 면적이 2만 평방미터를 넘는 것은 아직 없어서 일본

내에서도 최대 규모의 시설이 될 것이라고 한다.

시설은 1호동이 어트락션홀과 게임 코너, 각종 놀이 기구 등을 갖춘 테마 파크 방식의 시설이 될 계획이고 2호동에는 레스토랑, 볼링장(30레일 전후 예정), 가라오케 등이 들어 간다.

플레이 스테이션 통신 네트워크 구축



10월에 개최된 엘렉트로닉 쇼에서 공개된 빅터가 개발한 새턴용 통신 모뎀

소니와 세가 NTT, 빅터 그리고 야마하 등의 5개사가 공동으로 새턴과 플레이 스테이션을 단말기로 한 통신 네트워크 산업을 착수했다고 발표했다. 이 5개사가 공동으로 통신사업을 전담할 새로운 회사를 설립하고 인터넷이나 종래의 PC 통신과는 다른 새로운 통신 시스템을 구축할 계획이다. 세가의 경우는 새턴을 단말기로 한 인터넷 접속에 관한 부분은 이미 공개되었으나 플레이 스테이션의 통신용 단말기는 검토되고는 있으나 아직 개발에는 착수하지 않은 것으로 알려졌다.

세가 새턴 가격 인하

11월 15일부터 '96년 1월 15일까지 세가가 새턴의 공식가격을 34,800엔에서 29,800엔으로 한정기한 가격인하 판매를 실시한다. 이 기간 동안 발매되는 새턴의 인하된 가격 5,000엔은 세가가 부담하는 형식으로 이루어지기 때문에 33,000엔으로 판매하던 점포에서 새턴을 산다면 28,000엔으로 살 수 있게 되는 것이다. 세가의 이번 가격인하 캠페인은 크리스마스와 연말연시를 앞두고 선물용으로 판매될 것에 대비한 것으로 「버철 화이터2」를 비롯한 대작 소프트의 발매가 계속되기 때문에 수요가 늘 것이라는 예측하에서 이루어 지는 것이다.



이번 캠페인 포스터. 캠페인 이후 다시 가격이 오를지는 의문이다

「화이팅 바이퍼즈」, 「수뇌전기 버철 온」 새턴으로 이식

세가의 3D 격투 게임 「화이팅 바이퍼즈」가 새턴으로 이식된다. 아케이드에서 새턴으로 이식되는 것은 흔한 일이 아닌데 이번 이식 발표는 특히 아케이드 발표 직후 새턴으로 이식된다는데 큰 의미를 두고 있다. 이외에 로보트 용사의 리얼한 전투를 즐길 수 있는 3D 액션 게임 「수뇌전기 버철 온」도 새턴으로 이식된다. 그리고 플레이 스테이션으로는 격투 액션 「더블 드레곤」이 발매되며 그 외 퀴즈게임 「아메리카 횡단 울트라 퀴즈」를 빅터 엔터테인먼트가, 텍스트 타입의 어드벤처 「공포신문」을 유타카가 플레이 스테이션으로 발매하며 「데자에몬」(가칭)을 아테나가 플레이 스테이션으로 발매한다고 밝혀 본격 차세대 시대임을 예측해 주고 있다.





남코의 인기 게임 퍼스컴으로 속속 이식







남코의 게임이 퍼스컴으로 이식된다. 예정 타이틀은 「레이브 레이서」, 「철권2」, 「에어 컴배트22」이다

남코의 인기 아케이드 게임과 가정용 게임 소프트가 퍼스컴과 윈도 95 대응 소프트로 이식된다. 이 이식 발표은 남코와 NEC가 개최한 '퍼스컴 분야의 공동사업에 관한 발표회'에서 밝혀진 것이다. 발표에 따르면 NEC가 윈도95에 대응되는 3D 액셀레이터 칩 세트라는 특수한 퍼스컴용 보드를 개발하고 남코가 이 보드의 성능을 활용한 전용 3DCG 게임 소프트를 발매한다는 것이다. 더구나 이식 예정된 소프트의 타이틀은 「레이브 레이서」 「철권2」 「에어 컴배트22」라는 아케이드의 인기작들인 것으로 밝혀졌다. 남코에 의하면 이들 소프트들은 아직 이식되지는 않았지만 퍼스컴용으로 이식될 경우 새롭게 개선될 예정이다. 보드는 내년 3월경 발매될 예정이고 구체적인 발표 메이커나 가격은 미정이며 남코의 소프트는 5월 경 발매될 예정이고 역시 가격은 미정이라고 한다. 초인기작들의 퍼스컴 이식으로 퍼스컴 유저들은 벌써부터 흥분되고 있다.

TBS 게임파크 '95 선샤인에서 개최

이번 12월 10일 선샤인 시티「문화회관 4층 컨벤션 홀B」에서 TBS가 주최하는 TBS 게임파크 '95가 개최된다.

작년에는 닌텐도를 비롯해 발매 직후인 신 하드웨어가 출전했던 것과 이벤트 홀내에서 TBS의 인기 프로그램 「도쿄 프랜드 파크II」에 나왔던 명장면을 관람객에게 도전하도록하는 코너가 설치되어 인기를 끌었다.

올해도 계속해서 「명장면 도전」 코너를 설치하는 것은 물론 출전 소프트 회사가 20사 이상 모일 예정이다. 또 TV모니터를 300대나 준비했기 때문에 기다리지 않고도 많은 사람이 신작 게임을 플레이할 수 있다. 지금 주목을 끌고 있는 닌텐도 64비트 게임기도 어떤 형태로든지 전시될 예정이다.



명장면 도전에는 유감스럽게도 참가자 제한이 있다

메이커 네트워크

이 코너는 세계 유수의 게임 메이커와 국내 게임 관련 메이커들에 관련된 최신 정보입니다. 게임 소프트 때문에 숨겨져 있는 메이커들의 동향과 의도, 그리고 전략들을 독자들이 읽고 이해하기 쉽게 편성하였습니다. 이 코너로 이젠 챔프독자들도 게임 관련 정보를 마스터하십시오.

국내편

하이콤 새턴 소프트 개발 준비

슈퍼 알라딘보이용 소프트웨어와 IBM PC용 소프트웨어 개발 업체인 하이콤이 이번에는 새턴 소프트웨어의 개발에 도전한다.

현재 새턴 소프트웨어의 개발툴을 연구 중인 하이콤은 내년 상반기부터 새턴 소프트웨어의 개발에 착수할 예정이다. 일단 퍼즐게임 형식으로 시작될 새턴 소프트웨어의 개발은 삼성의 SgSg회원사로는 열림기획에 이어 두번째로 국내에서도 차세대기 소프트웨어의 개발 가능성을 시험해 볼 수 있는 중요한 시험대가 될 것으로 보인다.

한편 슈퍼 알라딘보이용 액션 RPG게임인 'IF'와 스포츠 액션 게임 '파워 볼2'의 제작이 80%에 이르고 있고, PC게임으로 건스타 히어로즈와 유사한 건슈팅 게임 '스틸 헌트'를 내년 2월 출시 목표로 현재 70%의 진척을 보이고 있다. 또 PC98용 게임인 '화랜드 스토리'의 한글 컨버전도 추진 중인 것으로 알려졌다.

고봉산업 색다른 형태의 게임 센터 구상

아케이드 게임 수입 전문 업체인 고봉산업은 최근 새롭게 정착되어 가고 있는 대형 게임센터 사업에 뛰어들 전망이다.

최근 오락실들이 점점 대형화되고 전문화되어 가는 추세에 발맞춰 고봉산업은 기존의 오락실과 대형 게임센터의 중간 형태의 전혀 색다른 게임센터의 운영을 구상중이다.

한편 지난달 캡콤에서 수입한 마벨 슈퍼 히어로즈의 인컴 테스트를 성공적으로 마치고 전국 오락실에 배포하기 시작했다. 곧이어 록맨 더 파워 배틀의 인컴 테스트도 가질 예정이다.

빅에이 네오지오 활성화 위한 방안 마련

최근 화이터즈 스워즈를 아케이드 시장에 내놓으며 새로운 검투 액션 게임 돌풍을 일으키고 있는 빅에이가 네오지오 게임의 활성화를 위해 다각도로 사업을 추진중이다.

그 사업의 일환으로 신당동과 송파에 네오지오 게임 전문 게임 센터인 네오지오 랜드를 개장한 데 이어 올 연말과 내년 초에 부산점과 서울 장위동점을 잇달아 오픈할 예정이다. 빅에이는 96년도에는 네오지오 랜드를 전국적인 체인망으로 발전시킬 계획이다.



또 네오지오 랜드가 전국적으로 체인화가 되면 네오지오와 그 주변기기 등 게임에 관련된 모든 물품을 중간 마진을 거치지 않은 저렴한 가격으로 게이머들에게 공급할 예정이다.

〈 KOGA 소식 〉

안녕하세요. 미리내 소프트웨어입니다.

이번 호에는 아마게돈에 관하여 여러분께 소개를 드리겠습니다.

「아마게돈」의 장르는 3D 비행 시뮬레이션 게임입니다. 시나리오는 여러분도 알다시피 만화가 이현세 님의 인기 장편 만화 소설 「아마게돈」을 게임화한 것이구요.

특징은 풀폴리곤의 장점을 이용한 사실적인 버철 리얼리티를 추구한 비행 시뮬레이션 게임입니다. 다양한 특수 효과(모션 블루 등)와 화려한 폭파 장면이 여러분에게 강한 인상을 주며 흥분의 도가니로 몰아 넣기에 충분할 것입니다. 출시는 12월말 쯤으로 예상합니다.

만화영화와 동시에 개발하여 출시되는 작품인만큼 여러분의 기대에 충분히 호응할 수 있을 것이라고 생각합니다.

또한 2D 그래픽과 비교하여 풀폴리곤을 이용한 3D 그래픽이므로 다양한 시점 변환이 가능하고 좀 더 자유로운 공간개념의 연출이 가능합니다. 즉 가상 현실에 가장 접근한 그래픽 장면을 볼 수 있습니다. 그리고 아마게돈의 음악은 비트가 강한 메탈과 록 음악풍을 접목하여 음악 또한 여러분을 아주 즐겁게 해 드릴 수 있을 것입니다.

오프닝 비주얼은 음악과 완벽한 조화를 이루므로 TV의 CF를 보는 듯한 착각을 불러 일으킬 것입니다.

12월 크리스마스를 앞두고 출시되는 「아마게돈」과 당사 창립 8주년 기념 기획작인 「망국전기」 그리고 한국 전래동화를 옴니버스 형식으로 각색한 어드벤처 게임인 「나무꾼」에 여러분의 많은 관심과 성원바랍니다.

패밀리 프로덕션 소식

지난 9월 발매되었던 코믹 슈팅 게임 「올망졸망 파라다이스」와 「피와기티」 이후의 차기 야심작 「예올의 모험」에 보내주신 패밀리 프로덕션 팬 여러분들의 성원에 감사드립니다. 저희 패밀리 프로덕션은 앞으로도 여러분의 기대에 어긋나지 않도록 더욱 더 심혈을 기울여 보다 수준 높은 양질의 게임을 만들고자 노력하겠습니다.

그리고 3차원 디지타이징 게임 「디지탈 코드」가 막바지 작업에 박차를 가하고 있다는 소식을 알려 드리려 합니다. 현재 1번의 중간 평가를 거쳐 많은 게임 관계자들로부터 호평을

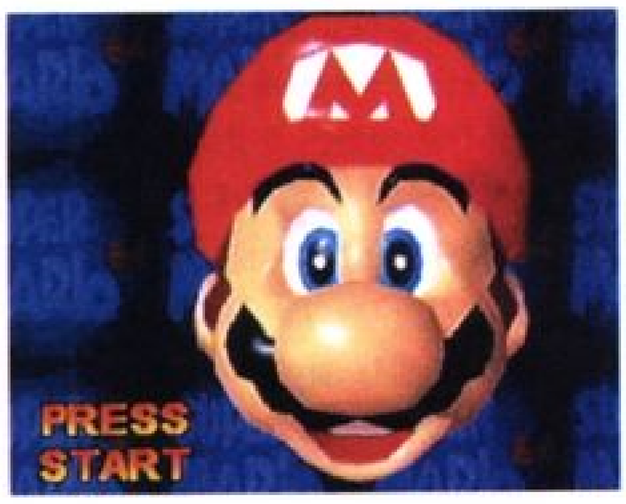
해외편

닌텐도 게임 뮤직 콘서트에 SFC 신작발표!

매년 열리는 「게임 음악 콘서트」가 올해도 10월 29일 시부야 공회당에서 개최되었다. 스기야마 코우이치 씨 감독, 카나가와 필하모니가 연주하는 「드래곤 퀘스트」와 「슈퍼 동키콩」 등 우리에게 친숙한 음악들과 새로운 곡들이 연주됐다. 「별의 카비 액티브(가칭)」, 「화이어 앰블렘」이 그것이다.

이 콘서트로 미루어 봐 이 게임들의 개발이 진행되고 있는 것을 알 수 있다.

「닌텐도 64 소프트」 대거 공개!!



닌텐도는 지난 11월 24일부터 25일 양이틀간에 걸쳐 개최된 「초심회」를 계기로 「닌텐도 64」의 홍보에 열을 올리기 시작하였다. 닌텐도가 64비트급 하드웨어를 개발한다고 발표한 뒤 거의 1여년에 걸쳐 소문만 무성한 상태였으나 지난 9월에 NOA(닌텐도 오브 아메리카)에서 하드웨어를 공개, 그 다음에 바로 일본에서 닌텐도 64의 하드를 발표했다. 또한 10월에 최초로 디지탈 콘트롤러르 발표해 그동안 물밑 작업에만 몰두했던 닌텐도 전략을 공개하면서 본격적 홍보열전에 들어갔음을 보여주었다.

일본 닌텐도사는 「초심회」에서 자사 제작 소프트를 공개하여 관람객들의 발걸음을 멈추게 했다. 특히 이 전시회에서 공개된 소프트는 기존 16비트로 제작되었던 시리즈작이 대부분이였으며 명칭도 유저에게 익숙하도록 시리즈 명칭을 그대로 사용하였다.

발표된 소프트는 「슈퍼 마리오 64」, 「젤다의 전설64」, 「슈퍼 마리오카트R」, 「스타폭스64」 등 6점이였으며 발매일은 하드웨어가 1996년 4월이며 소프트의 대부분은 동시발매 소프트이나 「젤다의 전설64」는 10월에 완성되어 바로 발매에 들어간다. 또한 최초 가격은 대부분이 10,000엔로 형성되었는데 기존 32비트 CD롬 게임의 가격이 5,800엔인 것을 의식해 점차로 가격 다운을 위해 노력을 한다고 한다.

SNK 네오지오 스페셜 캠페인 실시



SNK는 11월 30일까지 네오지오CD를 구입한 사람 전원에게 「네오지오CD스페셜」을 선물했다. 이것은 다양한 네오지오용 소프트 체험판과 데모, 발매전의 소프트 소개 등 여러가지 요소가 포함된 엔터테인먼트 CD ROM이다.

「더 킹 오브 화이터즈 '95」, 「아랑전설3」, 「진 사무라이 스피리츠」, 「용호의 권2」, 「득점왕3」, 「탑헌트」의 6개 타이틀의 체험판으로 플레이어의 기량을 평가해 줄 클래스매치 모드에서는 가장 좋은 성적을 내면 게임 데이터 서비스를 받을 수 있게 되어 있다. 이것은 클래스매치 종료 후에 세이브 되는 데이터를 제품에서 로드하면 예를 들면 「아랑전설3」이라면 소우형제 등장 조건이 클리어되고 그 위에 야마자키 스테이지부터 게임을 시작할 수 있게 되어진 것. 또 최신 소프트 정보에는 「진설 사무라이 스피리츠 무사도 열전」과 「리얼바우트 아랑전설」의 소개 등 미공개 정보도 입수할 수 있다.

세가 겨울 이벤트 대공격!!

닌텐도 64의 발매를 앞두고 「초심회」 개최 등 닌텐도사의 풍성한 게임페스티발이 잇따라 터지고 있는 가운데 이를 반격이라도 하듯 세가에서는 겨울방학을 이용해 대대적 이벤트로 총공세를 하고 있다. 그 첫번째가 아케이드용으로 선풍을 몰고 온 「버철 화이터2」, 「진 여신전생 데빌 사마나」, 「버철캅」, 「세가 랠리」 등 대작을 내놓고 더욱 기쁜 것은 내년 1월 15일까지 새턴을 사면 그 장소에서 5,000엔을 되돌려 주는 「세가 새턴 5,000엔 캐쉬 백 캠페인」을 연다는 소식이다. 12월 23일, 24일에는 요코하마 조이 폴리스에서 버철 화이터2의 전국 대회 결전과 코스플레이 파티 등이 개최된다. 10월 하순부터 실시 중인 화려한 프레젠트 캠페인의 추첨회도 행해졌다.

그리고 12월 26일에는 시부야에서 폴리곤 장기 대회가 개최된다. 오후 3시부터 다음날 아침 6시까지 15시간에 걸친 롱 이벤트이다.

받아 더욱 더 힘을 얻은 「디지탈 코드」팀은 계속되는 철야 작업에도 몸을 아끼지 않고 작업에 임하고 있습니다.

지금까지의 패밀리 이미지를 탈피하고 사운드로 강력 하드 사운드를 지향한 「디지탈 코드」에 아무쪼록 많은 성원 부탁드리며 대망의 「피와 기티2」가 여러분들을 깜짝 놀라게 하고자 기존의 방식을 탈피하여 보다 생동감있고 살아숨쉬는 듯한 「피와 기티」로 여러분들을 찾아갈 것입니다.

TAFF NEWS

게임 매니어 분들의 아낌없는 사랑과 성원에 힘입어 약 2만 카피 정도의 판매량을 보인 낚시광이 드디어 버전 업을 하게 되었습니다. 각고의 노력 끝에 약 60%정도 완성되었습니다. 개발진의 밤낮없는 강행군으로 12월경에는 여러분들께 선보일 수 있으리라 생각됩니다.

한적한 강가의 분위기와 바닷가의 정취를 한꺼번에 느낄 수 있도록 바다 낚시를 추가하였고 더욱 다양해진 어종과 실제 낚시할 때의 상황과 더욱 흡사하게 환경을 설정하여 1편보다 더욱 현장감있게 구성하였으며 더욱 화려해진 그래픽으로 현실감있는 화면과 짜임새 있는 구성으로 여러분을 찾아 뵙도록 하겠습니다.

그리고 시뮬레이션 장르와 레이싱 장르를 접목시킨 「레이서의 꿈(가제)」이 20%정도 완료되었습니다.

두가지 게임을 한번에 즐길 수 있는 「레이서의 꿈」은 종전의 게임들과는 색다른 맛을 느낄 수 있으리라 생각됩니다.

막소식

전륜기병 자카토 SD 「만」의 발매가 11월중으로 결정되었습니다. 게임기 그래픽 수준으로 작업이 진행되고 있으며 24종의 마법이 화려한 효과를 연출하는 모습을 이제 곧 보실 수 있으리라 생각합니다.

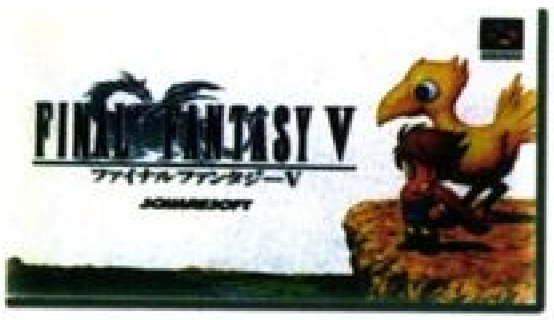
세균전 이름의 공모의 결과는 「만」을 발매하면서 함께 발표할 예정입니다. 함께 제작되고 있는 3D 슈팅 게임 「가이거」는 그래픽 제작을 거의 완료하고 프로그래밍 마무리를 하고 있습니다. 발매는 1월 예정. 「만」의 후속 작품으로는 제 2회 한국정보문화센터 시나리오 공모전의 우수작 「제 3 지구의 카인」을 게임화 하기로 하였습니다. 이 작품은 「만」보다 더 빠른 시일내에 상품화할 수 있을 것으로 보입니다.

리메이크 소프트의 진정한 위상은?

시리즈물이 리드하는 게임업계

게임전문지에 실려있는 인기 랭킹을 보면 시리즈물들이 높은 순위를 차지하고 있는 것에 놀랄 것이다. 특히 「드래곤 퀘스트」나 「화이널 환타지」와 같은 대작 롤플레잉 게임 시리즈의 인기는 대단하여 다른 게임과는 상당한 차이를 보이고 있다. 또 액션 게임의 구세주로 등장한 「스트리트 화이터」를 비롯한 대전 격투물도 이미 속편 러쉬시키기를 맞고 있다. 시리즈물은 어떠한 오락 미디어에 있어서도 굉장히 상업적인 메리트가 높다. 유저의 인지도가 높은 것, 그 때문에 선전 효과를 높이는 것, 기획에 드는 노동력 시간을 경감할 수 있는 것. 더욱이 TV게임의 경우는 제작비까지 경감할 수 있는 것. 그리고 매상의 예상을 세우기 쉽기 때문에 기획이 통하기 쉬우며 제작비도 보다 많이 확보할 수 있는 등등.

즉 시리즈물의 대부분은 TV게임이라고 하는 것이 어떻게 상업적인 윤리에 입각하고 있는가를 나타내고 있다. 특히 슈퍼컴보이 소프트의 경우 도매상의 발주가 없으면 제작도 뜻대로 되지 않기 때문에 점점 더 시리즈물은 증가하는 경향에 있다.



「화이널 환타지」시리즈 : 게임내용의 깊이, 밀도와 비주얼, 사운드면의 퀄리티에 이르기까지 이 시리즈정도로 매니어틱하게 만들어진 소프트는 종류를 찾아볼 수 없다. 그럼에도 불구하고 100만개 단위를 가뿐하게 매진시킨 그 인기의 정체는 게임계에 끊이지 않는 「대중 매니어화 경향」을 나타내는 것이다

시리즈물의 작품상의 매력



「드래곤 퀘스트 I · II」 : 패미컴소프트 「I」, 「II」를 시나리오와 기본 구조는 그대로 유지시키면서 슈퍼컴보이의 스펙에 맞춰 개조한 것. 눈에 띄는 처리로서는 던전 디자인의 변경, 난이도 저하, 그래픽과 사운드의 향상 등. 예전 작품 팬들은 그 '차이'에 오히려 불만을 느끼는 것 같다



「스트리트 화이터 대쉬」: 이 시리즈의 역사는 조금 변화되어 있다. 그 후에도 세부적으로 변경이 더해진 버전이 나오지만 그것은 「III」가 아니라 「II 대쉬」 「II TURBO」 「II X」로 이어진다. 인기는 확실히 점점 쇠퇴해 간다

그러나 시리즈물의 고유 메리트는 작품적인 측면에도 확실히 존재하고 있다. 공통 시스템을 사용하여 세부적인 구상과 보다 완벽한 완성도를 실현해 나갈 수 있으며 전작품의 결점을 제거할 수 있는 것이다. 최근 게임은 캐릭터가 작품 자체의 인기를 결정지어 버리는 것이 많다. 그리고 매력적인 캐릭터는 저연령층이나 여성팬을 획득하는 등 커다란 효과를 발휘한다. 공통적인 캐릭터를 오랫동안 계속해서 노출시킬 수 있는 시리즈물은 이런 면에서도 유리한 것이다.

단순히 지명도나 안심도와 같은 브랜드의 힘만으로는 유저들을 매혹시킬 수 없다. 수많은 시리즈물 중에서도 그 가치를 충분히 살리며 플레이어를 만족시킬 수 있는 작품성을 겸비한 것만이 좋은 게임으로 평가될 수 있는 것이다. 그것을 충족시키지도 못하는 메이커가 안이하게 시리즈물의 제작에 들어서면 결국은 창조력을 고갈시키며 업계 전체의 윤리를 저하시킬 뿐이다.

시리즈물은 항상 모순을 공유하고 있다. 작품으로서의 안정과 진화. 그리고 팬들의 기대에 부응하는 것, 새로운 유저를 끌어들이는 것. 아찔할 정도로 급속히 발전하는 하드 진화 중에 높아져 가는 유저의 눈에 들면서 이러한 문제를 해결해 가지 않으면 안된다. 드래곤 퀘스트가 인기면에서 화이널 환타지에 뒤지는 것도 이러한 딜레마 중에서 타켓을 좁히지 못한 것에 그 원인이 있었던 것은 아닐까? 화이널 환타지는 복잡화를 두려워하지 않고 시리즈를 거듭할 때마다 한층 더 심화해 간다. 그래도 역시 백만단위를 매진하는 초인기작인 화이널 환타지는 확실히 멋지다. 하지만 가끔 「매니어적」이라고 칭해지는 게임 세계에서 매니어틱함을 강조하는 것도 또한 사실인 것이다.

게임작품의 고전 ?

이러한 시리즈물의 득세에 힘입어 최근에는 주로 슈퍼컴보이에서 다시 발매되는 경우가 주목받고 있다. 리메이크는 어느 정도의 역사를 가진 미디어에는 으레 따라다니는 것이다. 때문에 게임소프트의 리메이크도 게임계가 충분한 역사를 쌓고 미디어로서 성숙해가는 증거로 해석할 수도 있을 것이다. 하지만 정말로 그런 것인가?

문제의 하나는 리메이크가 시리즈법에 더욱더 안이한 자세를 취한다는 것이다.

게임에는 그 구조상 「이식」이라고 하는 특유의 리메이크 형태가 있다.

또 하나는 어렌지의 문제이다.

예를들면 레코드가 CD화 되어지는 것에 대해 불평을 하는 팬은 없다. 그러나 게임의 경우 하드의 진화에 맞춰 원판에 어렌지가 가해진 것이 많다. 오락 미디어에서라면 서비스라고도 할 수 있지만 어렌지없이는 오리지널을 모르는 젊은층에게 어필할 수 없는, 즉 상업적 목적이 서지 않기 때문에 손을 댈 수 밖에 없다고 하는 현상인 것이다. 사실 「드래곤 퀘스트 I · II」도 어중간한 인상은 부정하지 못하여 예전 작품을 플레이해 본 팬들의 평가는 결코 좋다고는 말할 수 없다. 역사적 의의로부터 말하면 원형을 보전하는 것이야 말로 리메이크의 사명일 것이다. 그러나 패미컴 자체가 교환하여 판매하는 수요용의 스펙으로 리뉴얼되어진 이상 보다 경쾌한 형태로 구작품을 리메이크하는 것은 환영할 것이다. 하지만 게임계에는 미래와 가능성이 충분히 남아 있다. 따라서 성급하게 자료적 의의를 중시하여 「고전적 명작」을 만들어 내는 것은 아직은 시기상조이라는 생각이 든다.



「스페이스 인베이더」 : TV게임의 원조로서 알려진 통칭 「인베이더」. 타이토에 있어서 첫 히트작이라고 말할 수 있는 존재로 아케이드의 여러가지 형태가 슈퍼컴보이 ROM 1장으로 완성되어 있고 2인 대전모드도 별도로 가해진 것만 봐도 자료적 의의는 높다.

"32비트기 보급 뒤에는 순수 차세대 소프트 개발이 과제입니다."



삼성전자 국내 영업본부 S/W사업팀 HE영업부 정충표 과장

국내 게이머들이 오랬동안 기다려왔던 세가의 32비트 차세대 게임기 「새턴」이 지난 11월 중순 삼성전자를 통해 국내에 정식 발매됐다. 챔프는 삼성 새턴이 국내에 발매됨에 따라 이에 따른 유저들의 궁금증을 풀어보기 위해 삼성전자의 새턴 영업 실무자인 정충표 과장을 만나보았다.

"소비자들이 새턴의 국내 발매 가격이 비싸다고 느끼는 것은 소비자들의 구매 부담이라기 보다는 삼성 새턴에 대한 기대 심리가 컸기 때문에 그에 따르는 불평도 커진 것이라고 판단됩니다. 굳이 55만원대의 가격 책정의 이유를 설명한다면 새턴은 국내 개발이 아닌 일본 세가사로부터 정식으로 도입해 판매하는 것이기 때문입니다.

예를들어 30 40만원대에 하드웨어를 도입한다고 해도 정식 루트를 통해 들여오는 것이기 때문에 관세, 특별 소비세(7.8%), 부가가치세(10%) 등 제세 공과금의 부담이 크다는 것도 한 요인으로 작용하게 됩니다. 그래도 한가지 다행스러운 것은 새턴은 게임 기능 외에 음악 CD, 비디오 CD, 노래방 등의 부가 기능이 많아 멀티 CD플레이어로 좋은 평가를 받았기 때문에 잠정 세율을 7.8%만 적용받은 것입니다. 게임 전용 기기로 평가받았다면 특소세가 상당히 높게 책정됐을 겁니다."

최근 삼성 새턴의 가격이 의외로 비싸다는 국내 게이머들이 평판에 대해 정과장은 불가피한 가격 책정의 원인을 이렇게 설명했다.

삼성은 새턴의 1차 도입 시의 소비자들의 가격 저항을 감수하면서 기존에 불법 유통되는 게임 시장을 잠재우고 점차 국내 게임 시장을 정상적으로 활성화 시킨다는 목적의 하나로 일본 세가사의 노마진 베이스 가격 전략(하드웨어보다는 소프트웨어로 이익을 보는 전략)과는 달리 소프트에 있어서 유통 마진을 보장하기 위해 실거래 가격은 비싸지 않게 할 예정이다.

"버철 캅에 부가되는 버철 건과 같이 부피가 큰 주변기기도 대량으로 도입하게 됨에 따라 불법 유통물에 비해 훨씬 저가격에 소비자들에게 공급할 수 있게 될 것입니다."

국내에서는 최초로 16비트기 「슈퍼 알라딘보이」와 32비트기 「새턴」을 동시에 발매하는 게임사가 된 삼성전자는 기존의 16비트기 시장을 나름대로 유지하면서 32비트 차세대기 시장으로 원활한 이동을 준비중이다. 삼성의 궁극적인 전략은 기존의 게임 시장을 32비트기 시장으로 파워 업해 가는 데 있다.

"저희들은 현재 이익은 고사하고 손해를 보는 상황이지만 32비트기 게임 시장의 조기 정착을 위해 지방의 오지라도, 또 1개의 소프트라도 빠른 시간 안에 소비자들에게 전달하기 위해 물류 배송 서비스 준비를 완료했습니다.

또 A/S를 완벽하게 받을 수 있도록 지방 대리점에도 서비스 교육을 철저히 시키고 있습니다."

계속되는 지방 출장으로 피곤해 보이는 정충표 과장의 얼굴에서 삼성맨들이 새턴에 쏟아붓는 과감한 정열을 엿볼 수 있었다. 이들의 정열과 소비자들의 끊임없는 질책과 격려만이 국내 게임 시장의 수준을 한층 높힐 수 있는 것이다.

그런 차원에서 삼성은 32비트 게임 시장 활성화를 위한 취지와 소비자들이 새턴을 쉽게 접해 볼 수 있는 지역 이벤트 사업도 구상 중이다.

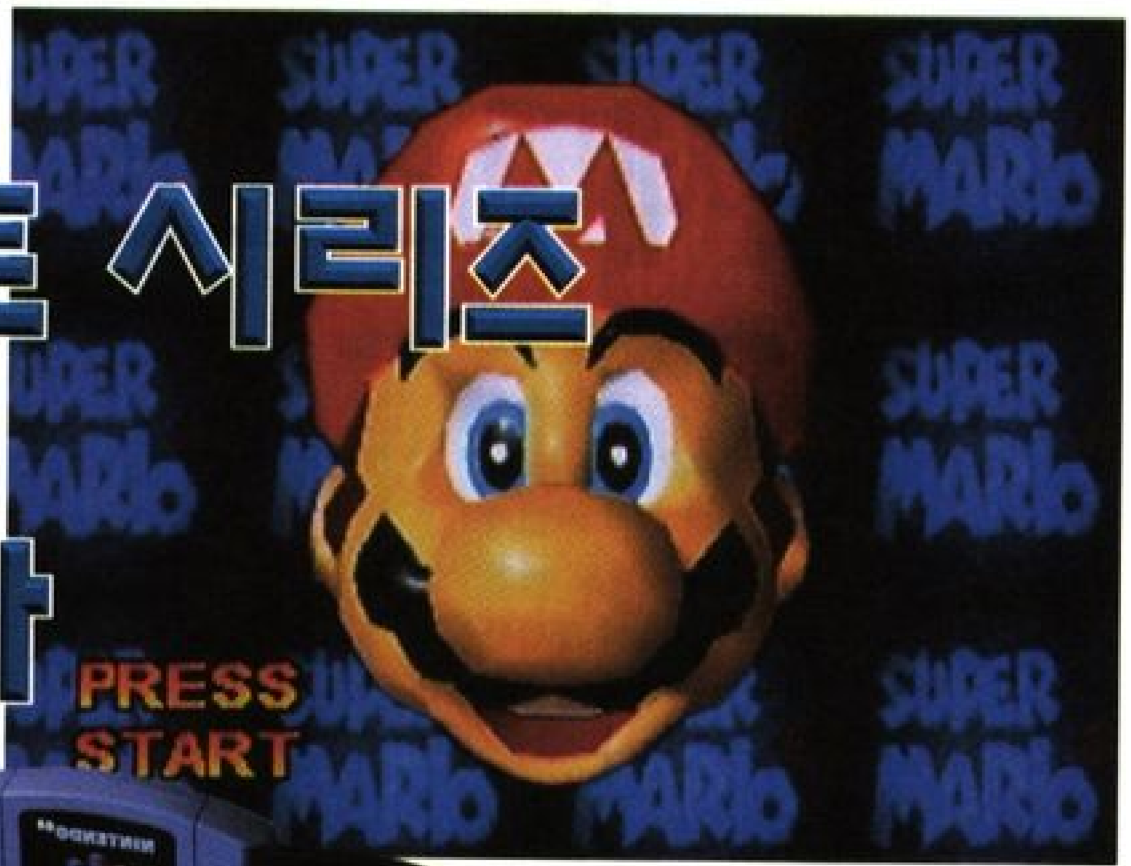
"일단 12월 중순에 용산 전자상가에서 기존의 틀에 박힌 행사가 아닌 자유로운 분위기의 토너먼트 방식으로 소규모 게임 이벤트 행사를 개최하고 이 행사를 전국적으로 확대시키는 것도 현재 신중히 검토 중입니다. 어쨌든 새턴이 게이머들에게 더욱 친숙하게 다가갈 수 있도록 게이머들을 위한 행사를 많이 가질 예정입니다."

삼성전자의 반도체 기술 특히 메모리 부문은 세계 최고 수준으로 알려져 있다. 반도체 기술력은 게임기의 핵심이 되는 여러 부문 중 가장 중요한 부분이라고 일컬어진다.

"저희 삼성의 수준높은 반도체 기술에 나머지 게임적인 기술력이 추가되면 앞으로 세가의 소프트웨어보다 더 우수한 소프트웨어의 개발도 가능할 것입니다. 현재로서는 소비자들에게 멀티미디어 기기의 활용을 위한 다품목의 옵션 등을 공급하는 정도로 밖에 환원할 수 없지만 궁극적으로는 멀티미디어의 삼성전자라는 캐치 플레이즈에 걸맞도록 소프트 개발에 박차를 가해 수준 높고 게임의 깊이가 있는 우수한 국산 소프트를 소비자들에게 저가로 공급해 주는 것이 삼성전자의 목표입니다."

닌텐도, 시리즈 대작 슈퍼 마리오외 다수 64용 소프트로 제작중

「닌텐도64」 소프트 시리즈 대작이 주류였다



닌텐도64용 소프트가 발표됐다. 내년 4월 21일 발매를 앞두고 일본 닌텐도에서는 미국 닌텐도와는 다른 전략으로 발매 준비에 나서고 있다. 챔프에서는 긴급 입수된 닌텐도64용 소프트를 공개한다.



- 슈퍼 마리오 64
- 슈퍼 마리오 카트 R
- 웨블레스 64
- 스타폭스 64
- 젤다의 전설 64
- 카비 볼64
- 파일롯트윙스 64
- 보디 하베스트
- 스타워즈
- 바기 부기

닌텐도64 주요 사양

닌텐도64는 2차원 그래픽과 2.5차원 그래픽 그리고 본격적인 3차원 그래픽을 통합한 강력한 리얼타임 하드웨어이다. 현존하는 것 중에서는 불가능한 최고 수준의 실현력을 가지고 있기 때문에 정밀도가 높은 그래픽이나 고품위의 리얼타임 CG를 실현할 수 있다. 예를 들면 '반짝반짝 빛나는 반투명한 물체'나 '메탈릭한 물체나 캐릭터' 등의 복잡한 표현을 가능하게 하고 더구나 커다란 캐릭터를 텍스처의 어긋남이 없이 표현할 수 있다.

강력한 코프로세서 RCP를 실현시킴으로써 64비트 RISC CPU의 충분한 파워를 게임의 본질인 즐거움으로 잇게 하는 다채로운 이벤트로 이용할 수 있게 되었다.

게임은 단순하게 그림이 화려해야 할 뿐만 아니라 의미가 있어야 한다. 닌텐도64의 CPU는 그 대부분의 처리를 그래픽 이외의 부분에 소비할 수 있기 때문에 화려한 물체의 움직임 같은 복잡한 물리 현상을 정확하게 나타낼 뿐만 아니라 AI(인공지능)에 근접한 컴퓨터 플레이어를 이용해서 게임 매니어라도 심취할 수 있는 대작 소프트를 실현할 수 있다는 장점을 가지고 있다.

닌텐도64에서 전혀 새로운 차원의 3D용 콘트롤러를 실현했다. 3차원의 게임에서는 플레이어의 시점을 조정하는 것과 자신을 이동시킬 수 있는 2종류의 방향 조작이 반드시 필요하다. 게다가 360도의 자유로운 방향에 스피드 변화도 고려된 이동도 가능하기 때문에 아날로그 입력의 「3D스틱」을 채용했다.

닌텐도64의 콘트롤러에서는 독특한 장치에 의해 게임의 부가가치를 높일 수 있게 되었다. 콘트롤러에 '메모리 팩'을 장착하여 「마이 콘트롤러」 즉 한사람 한사람 개인의 특징을 나타낼 수 있는 인식기능을 가지게 되었다. 닌텐도64는 당초 1칩 64메가비트를 중심으로한 ROM 카세트를 채용해 왔다.

■ CPU : MIPS 64비트 RISC CPU
(R4000 시리즈 커스터마이즈)
작동 주파수 : 93.75MHz

■ 메모리 : RAMBUS D-RAM 36M 비트
(약 4M 바이트)
전송속도 : 최대 4,500M 비트/초
(약 500M 바이트/초)

■ 코프로세서 - RCP : SP(사운드 및 그래픽 연산 프로세서)와 DP(픽셀 묘사 프로세서) 내장
작동 주파수 : 62.5MHz

■ 화면 해상도: 256 X 224 - 640 X 480 비트
후리커 프리 인터 레이스모드 서포트

■ 칼라 : 최대 32비트 RGBA 칼라 플레임 버퍼 서포트 표준 21비트 칼라 출력

■ 화상 표시 처리 기능
Z - 버퍼
에지. 안체이리어싱
본격적 텍스처 매핑
·트라이리니어·미프마프. 인터포레이션·텍스처
·환경 매핑
·퍼스펙티브 보정 등

■ 본체 최대 사이즈 : 폭 260mm
길이 190mm 높이 73mm

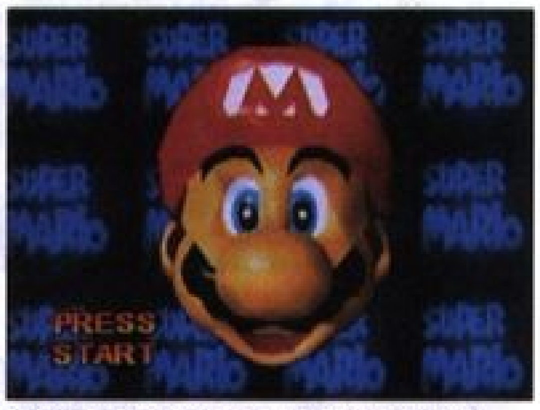
■ 본체 중량 : 1.1 Kg

1. 명 칭 : 「닌텐도 64」
1. 본체 희망 소매 가격 : 25,000엔
(세액 별도 가격)
1. 게임 소프트 희망 소매 가격 : 9,800 엔
(세액 별도 가격)
1. 발매 예정일 : 1996년 4월 21일
1. 동시 발매 소프트 : 3개 타이틀
(타이틀 미정)
1. 본체
닌텐도 64 (색상: 회색) 1개
AC 어댑터(닌텐도 64 전용) 1개
1. 별매 액세서리
컬러 콘트롤(콘트롤러, 브로스)
콘트롤러용 메모리 팩
스테레오 AV 케이블 ┐ SFC용과 동일
S단자 케이블 ┘

슈퍼 마리오64(가칭)

닌텐도라면 역시 마리오. 3차원의 불가사의한 세계를 3D스틱을 사용해서 자유자재로 돌아다니는 것이 가능하다. 마리오의 새로운 액션도 충분히 느낄 수 있다.

화면은 전부 개발 중인 것이다. 또 출전된 것은 어디까지나 초심회 전시용의 특별한 버전이다.



오프닝의 마리오 얼굴 데모 화면. 아름다운 입체 마리오 얼굴이 갑자기 등장. 줌 인과 줌 아우트는 물론 C버튼 유니트로 회전도 가능하다. 또한 3D스틱을 사용해서 얼굴의 여러 부분을 늘리거나 변형시킬 수도 있다. 역시64에서의 데모 화면이다



메인 맵도 역시 3D. 드디어 새로운 마리오의 모험이 시작된다. 눈 앞에 보이는 성에 들어가기 전에 이 세계를 구석구석 탐색해 보는 것도 좋을 듯 하다. 3D스틱으로 마리오의 이동 스피드와 방향을 조작하고 C버튼 유니트로 플레이어의 시점을 바꿀 수 있다



메인 룸. 방 가운데 여러개의 문이 있다. 각각 코스로 가는 출입구가 된다



바위산의 세계. 기복이 심한 지형과 낭떠러지가 가득하다. 벽 사이의 좁은 길에는 뛰어 오르거나 내려 앉는 「살아 움직이는 벽」이… 떨어질 듯한 뉴 액션의 「벽을 붙잡다」로 화이팅!



마리오의 바로 위를 보면 날아오고 있는 「돗슨」도 박력이 넘친다



패쿤 플라워 한 마리와의 싸움에서도 테크닉이 필요하다. 3D스틱을 천천히 움직여서 소리나지 않도록 다가가서 펀치!



구멍에서 입체 「키라」가 발사된다. 키라의 연기가 마리오의 얼굴을 가린다. 이것도 64하드의 기능 중의 하나



마리오가 하늘을 난다! 대포에 스스로 들어가 발사되면 공중 대비행. 3D스틱으로 자유자재로 날아다닌다



열기 넘치는 화염의 세계에서는 화상을 입지 않도록 주의. 64 소프트에서의 화이어 바는 이런 상태로…



통과하자마자 붕괴되는 다리. 이것도 SFC 소프트에서는 잘 보이지 않았지만 3D의 세계에서는 이런식으로 표현된다



내리막 길에서 3D스틱을 전방으로 쓰러뜨리면 가속되고 끌어 당기면 감속된다. 잘 조작해서 코인을 될 수 있는대로 많이 모으자



눈이 덮인 얼음의 세계에는 아빠 펭귄이 아기 펭귄을 앞세우고 나온다



깊은 물의 세계. 숨을 쉬기 위해 얼굴을 수면 위로 내고 간다. 물속에는 고기들이 가득하다



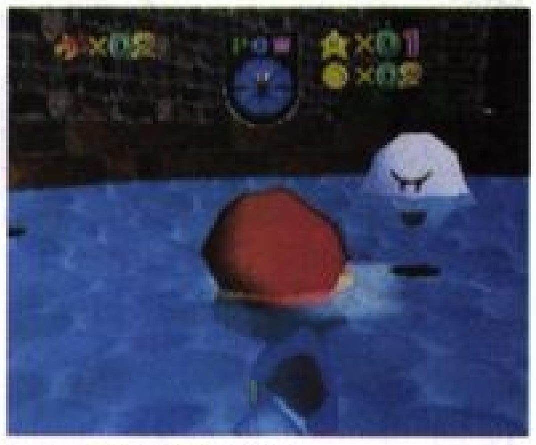
해저의 보물상자를 찾기 위해 잠수하는 마리오. 잠수하고 있는 동안에 점차로 파워미터가 줄어든다



해저동굴로 빠지서 올라가면 물 위에 거대 잠수함이!



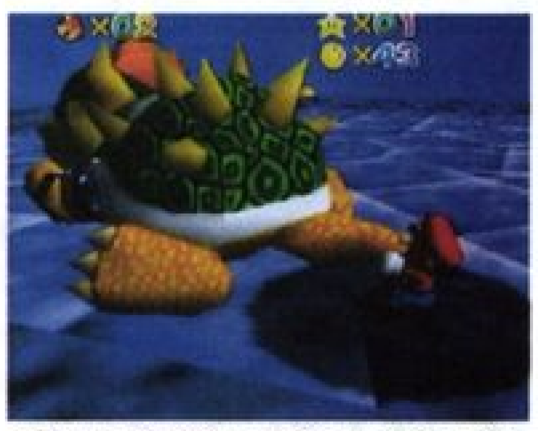
잠수함에는 쿠파의 그림이. 이번의 쿠파는 도대체 어떤 계획을 꾸미는 것일까?



뒤돌아 보면 거기에는 테레사…



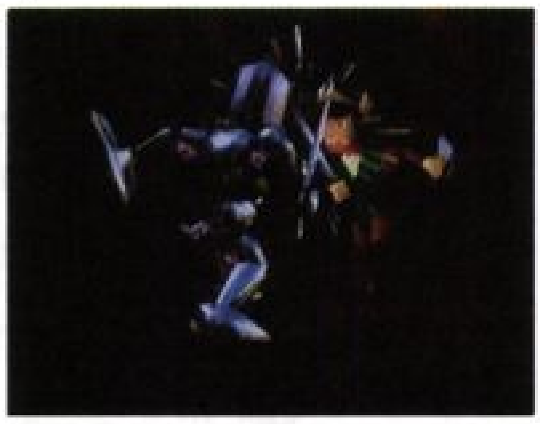
역시 쿠파와의 대결. 쿠파의 화염 공격을 받으면 엉덩이에 불이!



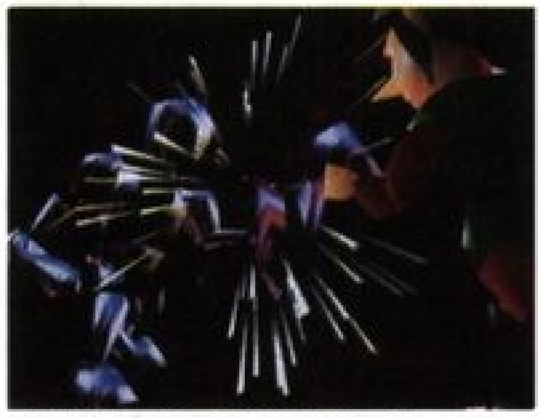
해치웠다! 꼬리를 잡아서 자이언트 스윙! 3D스틱을 빙글빙글 돌려!

젤다의 전설64(가칭)

96년 10월에 발매 예정인 젤다의 전설64는 별도의 메모리 카드가 필요한 점이 다른 게임과 다르다. 물론 닌텐도 캐릭터의 하나인 링크도 라인 업에 추가되어 있다. 이번에는 도대체 어떠한 전설이 생겨날까?



적과의 검술 대결



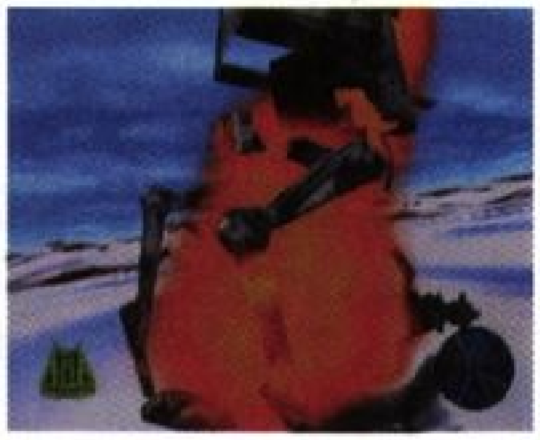
캐릭터의 메탈릭한 표현이 리얼하다. 닌텐도64의 뛰어난 그래픽 기능으로 표현되었다

스타워즈: 섀도우 오브 엠파이어(가칭)

새로운 시리즈의 스타워즈를 루카스 아츠가 게임으로 만든다. 영화에서는 아직 나오지 않았던 새로운 스토리를 게임으로 체험할 수 있다.



기본은 슈팅 게임. 설원을 걷는 「임페리얼 워커」를 쓰러뜨리자!



「치킨 워커」를 격파!

슈퍼 마리오 카트R(가칭)

SFC로 대히트됐던 마리오 카트가 64로 파워 업! 코스에 고저의 차이가 추가되고 레이스는 더욱더 흥미진진하다. 4인 동시 플레이도 가능하다.



1인용은 SFC용과 같다. 8대의 카트로 순위를 겨룬다. 마리오의 왼쪽 앞에 있는 노란 모자는 혹시 와리오가 아닐까?



2인용은 물론 4인 동시 주행도 표준 장비. 닌텐도64의 본체에 4개의 콘트롤러 커넥터가 있는 것은 이 때문일까?

보디 하베스트(가칭)

인체를 식량으로 이용하려고 하는 다른 별 생물들이 지구를 침략해 온다는 이색 액션 게임. 필드 위에 있는 육·해·공의 여러가지 무기를 이용해 적과 싸운다.



전투 헬리콥터로 하늘에서 적을 겨눈다



트럭으로 거대한 적의 주위를 살핀다

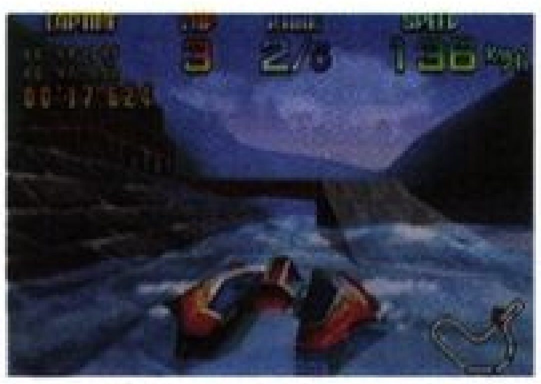
웨블레스64(가칭)

물 위를 달리는 착각을 일으킬 듯한 레이스 게임. 3D스틱을 사용한 미묘한 조작감이 신선하다. 닌텐도64의 그래픽 기능을 이용한 물의 표현에도 주목!

화면은 전부 개발중인 것이다.



코너에서 턴. 흩날리는 물보라가 아름답다.



코스의 도중에는 점프대도 있다. 이것은 수상 「F-ZERO」가 아닐까?

파일롯트 윙스64(가칭)

여러가지 탈 것으로 공중을 날아다니는 스카이 스포츠 시뮬레이션. SFC용에 비해 보다 리얼한 화면을 즐길 수 있다.



64용의 새로운 캐릭터들



행글라이더로 바위산의 사이를 스쳐 지나간다. 물론 기본 조작은 3D스틱으로!

바기 부기(가칭)

바기 차를 사용해서 서로 공격하는 게임. 바기의 패츠를 커스터마이즈하는 것으로 자신만의 오리지날 바기를 만들어 싸울 수 있다.



커스터마이즈에 의해 뱀 대가리와 같은 모습으로 제작된 바기



이 바기가 기본형. 라지콘 감각으로 데코보코의 지면을 달리는 바기를 응원하고 싶어 진다

스타폭스64(가칭)

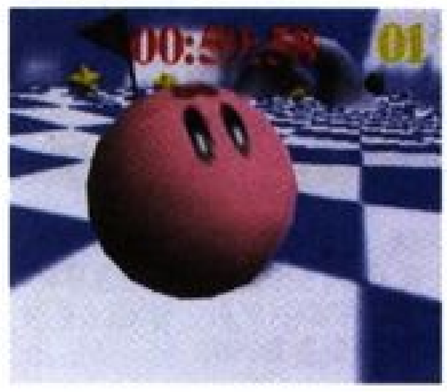
3차원 공간을 자유자재로 날아다니는 스페이스 배틀. 3D스틱을 조정간처럼 사용할 수 있다.



콕피트 화면

카비 볼64(가칭)

부드러운 곡선을 카비가 데굴데굴 굴러 다니며 미끄러진다. 어른과 아이들이 함께 즐길 수 있는 닌텐도 소프트의 기본이다. 3D스틱의 감촉을 확실하게 즐길 수 있다.



곡면의 필드에서 볼 모양의 카비를 굴려 적을 무찌른다

지금 또 하나의 감동이 시작된다!



장 르	드라마틱 어드벤처	발매일	96년 봄
제작사	세가	가 격	미정

사크라 대전

96년 봄 발매를 목표로 착착 개발이 진행되고 있는 「사크라 대전」은 가공의 시대를 무대로 시민을 지키기 위해 조직된 비밀부대 '제국 화격단' 소녀들의 이야기이다. 화려한 CG의 시뮬레이션 전투와 어드벤처를 교차시켜 전개되는 이 게임은 천외마경으로 유명한 히로이 오우지 씨가 총 감독을 맡고 있는 작품이다. 이번호에서는 오프닝 CG무비와 전투장면을 소개하겠다.



매력만점 요소에 주목하자

스탭진이 호화롭다고해서 게임이 잘만들어지는 것은 아니다. 역시 신경쓰이는 것은 게임 그 자체. 제작발표회에서 스탭진이 말한 바로는 '노래가 있고, 인간적 드라마가 있으며 사랑과 메카닉 액션이 있는…' 이라고 말한 흥미진진한 내용이었는데… 과연 그 실체는 어떠할까? 여기에서는 이 사크라 대전의 매력을 포인트 별로 소개해 봤다.



2개의 장르가 복합됐다!

시스템 / 신감각의 어드벤처 & 시뮬레이션

게임의 시스템은 크게 어드벤처 파트와 시뮬레이션 파트로 나뉘어진다. 플레이어는 중심이 되는 어드벤처 파트에서 비밀부대 「제국 화격단」의 멤버와 회화를 하며 그 때마다 나타나는 분기의 선택에 의해서 스토리가 미묘하게 달라지고 상대 여자아이의 심정도 변화하게 된다. 이 심정변화는 다음 시뮬레이션 파트의 전투시에 그녀들의 전투 능력에 영향을 주게 된다.



어드벤처와 시뮬레이션의 각 파트를 번갈아가며 전개된다. 어드벤처는 모두 10화로 구성

세계관 / 하이컬러의 세계를 무대로

게임의 무대는 동경. 괴승 등을 이끈 어떤이가 도쿠가와 막부 부흥을 위해서 국가전패를 노리고 암약하기 시작한다라는 설정을 가지고 있다. 요술을 사용하는 그들에게 대항하기 위해서 조직된 것이 영력을 사용하는 「제국 화격단」. 실존했던 시대를 배경으로 메카닉과 요술이 교차하는 이상한 세계이다.



이것이 히로이 오우지적인 세계관







광식의 연속 액션. 아름다운 CG로 그려지고 있다

메카닉 / 영적 에너지를 동력으로 하는 '광식' 이 주역!

「제국 화격단」이 다양하게 이용하는 주역 메카닉은 '영자갑충 광식'이라는 것으로 원래 미국에서 개발된 병기였지만 그것을 일본의 카미자키 중공업이라는 기업이 수입하여 다시 제작했다. 그 과정에서 증기기관이 아닌 영적 에너지를 주동력 기관으로 변경시켰기 때문에 초능력자들을 탑승시킬 필요가 생겼다. 그 때문에 모인 것이 「제국 화격단」이다.

형태는 일종의 파워 스츠와 같은 모양이다. 파일로트는 전면부에서 탑승하며 전투를 한다. 현단계에서는 7인의 파일로트가 있고 각각에 대응되는 색의 광식이 존재하는 것 같지만 그점에 대해서는 불명이다. 물론 적들도 요술을 동력으로 하는 갑충이 등장하고 그녀들과 상대하게 된다.

질풍노도의 출격 오프닝

제국 화격단 출격 신은 풀CG로 그려지고 있다. 긴자에 위치한 대제국 극장에서 탄환열차에 탑승하고 저택 지하에서 나뉘어져 지하에서 비공정 「상선환」이 발진한다.

이식도 120%의 하이퍼 액션 등장!



장 르	대전격투	발매일	11월 24일
제작사	타카라, 세가	가 격	5,800엔

투신전S

폴리곤을 사용하여 3D 배틀을 경이적으로 표현한 격투 액션게임 「투신전 S」. 서서히 발매일이 다가옴에 따라 하나씩 그 전모가 밝혀지고 있다. 이번호의 투신전S에서 가장 놀랄만한 사실은 발표초기에는 남성캐릭터로 설정되어 있던 크피드가 여성 캐릭터로 변경되어 등장한다는 점이다.



캐릭터 움직임은 물론 비주얼 신도 완성!!

우선 새턴 오리지널 요소로써 각 캐릭터 당 CG 오프닝이 설정되었다. 이 오프닝에서는 선택한 캐릭터의 출생비화와 백 그라운드 스토리를 설명해 주고 있는데 이 오프닝을 통해 플레이어가 선택한 캐릭터에게 감정이입을 시킨다면 더욱 흥미있는 플레이를 펼칠 수 있을 것이다. 그 외에 PS용과 다른 추가점을 들어 본다면 전투 전에 오리지널 그래픽과 성우를 채용한 캐릭터들 간의 회화신, 그리고 선택한 캐릭터와 스토리상 직접 관계되는 적과의 전투를 흥미있게 그린 '열전 모드'가 있다. 거기에 1P, VS, 열전, COM 전투 등의 다채로운 모드도 투신전 S만의 특징이다. 게다가 원작인 PS용 투신전과 위화감이 없을 정도로 완벽한 이식이 이루어져 이전에 투신전을 접해 본 사람들도 아무런 위화감 없이 게임을 즐길 수 있다.



각 캐릭터마다 오리지널 오프닝이…

붉은 미모의 여전사 크피드 등장!!

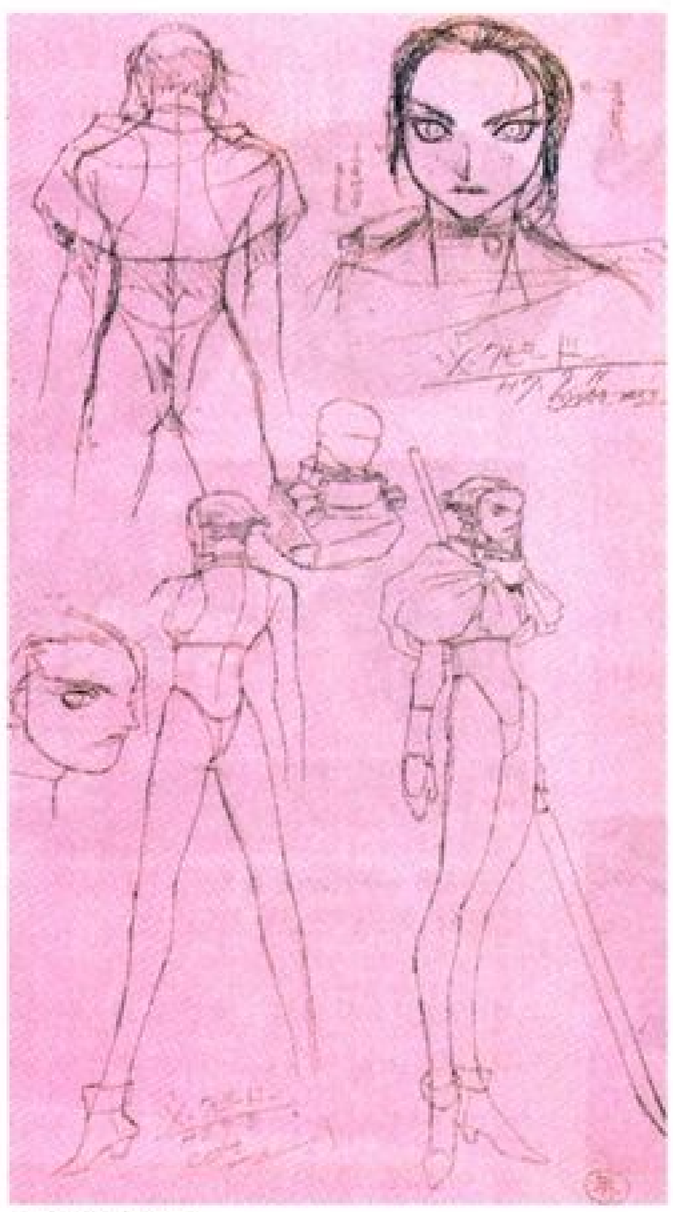
새턴용 오리지널 캐릭터인 크피드. 이 캐릭터에 대해서는 이전 이미지 일러스트가 발표된 이후, 계속 베일에 싸여져 있었다. 그녀는 손에 들려진 가늘고 긴 창을 이용갖가지 화려한 필살기를 발휘하여 적을 물리치는데 일단 플레이해보면 그녀의 액션성에 감탄사를 금치 못할 것이다. 예전의 일러스트와 비교해 보면 머리모양와 세밀한 부분이 변경되어져 있다는 것을 알 수 있는데 지금까지의 캐릭터들과 스토리상 어떤 관계를 맺으며 등장할 것인가는 불명이지만 각 모드의 최종보스, 즉 플레이 스테이션용 투신전의 라스트를 장식했던 쇼우의 여성형으로 등장하는 것만은 확실한 것 같다(물론 쇼우도 등장한다). 과연 어떠한 활약을



스테이지마다 회화가!



캐릭터의 움직임도 완벽하다



크피트의 설정자료



아직 미완성의 캐릭터 크피드. 새턴용 오리지널 캐릭터이다



보여줄 것인가?



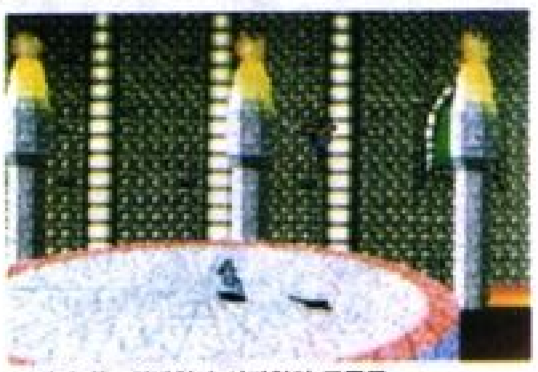
크피드는 긴 창을 이용, 자신의 리치를 살리는 절대적인 위력을 자랑한다



전신을 붉은 색으로 치장하고 있지만 그 이유에 대해서는 알려진 바 없다

8인의 개성적인 캐릭터들이 각각의 사연을 담고 싸운다

「투신 대무회」라는 어둠의 격투 토너먼트에 참가하는 캐릭터는 총 8명. 플레이 스테이션용에서는 보스인 가이아와 쇼우도 사용할 수 있었지만 새턴 용에서는 그외에도 크피드를 사용할 수 있을 터이니 더욱 흥미진진한 게임을 즐길 수 있게 되었다.



스테이지는 원반형과 사각형의 두종류

모드는 전부 3개가 준비되어 있다

투신전 S는 컴퓨터를 상대로 싸우는 '1P GAME', 친구들과 즐길 수 있는 'VS HUMAN', 그리고 이 게임에서 가장 오리지널적인 요소로 추가되어진 '열전 모드'를 합해 총 3개의 모드로 구성되어져 있다.



마음에 드는 캐릭터를 선택하여 플레이하자



주변 사람들과 서로의 기량을 겨루는 대전 모드는 가장 긴장감이 넘친다

새턴용 오리지널 열전 모드

등장하는 캐릭터들의 회화를 통해 '어째서 이들은 싸워야만 하는가'를 이해함으로 더욱 투신전의 세계에 자신의 감정을 이입시킬 수 있는 것이 바로 이 열전 모드이다. 일단 플레이어가 자신이 사용할 캐릭터를 선택하면 그 캐릭터의 CG



이러한 CG를 볼 수 있게 되다니…



원작과는 다른 캐릭터 디자인을 통해 한단계 색다른 분위기의 캐릭터들과 접할 수 있다



물론 캐릭터들의 육성은 성우들이 담당한다

데모가 오프닝으로 흐른 뒤, 대전 상대와의 회화가 전개된다. 물론 이때에는 성우를 기용한 육성회화가 주를 이루어 전개된다.

목적은 간단명료하다!

기본적으로는 자신의 공격을 상대방에게 히트시켜 체력 게이지를 제로로 만드는 쪽이 승리를 쥐게 되는 식으로 2판을(옵션에서 변경 가능) 먼저 이기는 쪽이 승리하게 된다. 그리고 필드에서 떨어지면 상대방은 자동적으로 한판을 얻게 된다.



시간초과로 승리하는 경우도 있다

기본적인 전술을 습득하여 전투에 임해라!

각 캐릭터의 조작은 방향 버튼에 의한 이동, 방어와 강, 약 버튼에 의한 공격에 의해 이루어진다. 특수한 기술로는 방향키를 아래방향으로 빠르게 두 번 연타함에 의해 생겨나는 측전(側轉)이 있다. 이 기술을 이용하면 상대방의 공격을 보다 수월하게 피할 수 있다.

강력한 필살기를 사용하자!

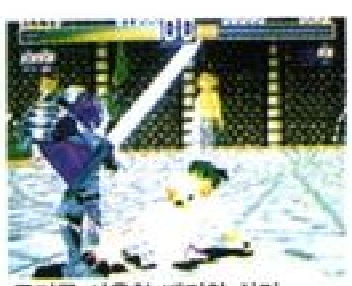
각 캐릭터에게 지정된 커멘드를 입력하면 통상기보다 강력한 필살기를 사용할 수 있게 된다. 적절히 활용하면 전투에서 보다 유리한 고지를 점령할 수 있게 된다. 그 외에 일정조건을 만족시키면 사용할 수 있는 필살기도 있다. 그것이 바로 일발역전도 가능하다는 전설적인 「비전필살기」. 사용조건은 캐릭터의 체력 게이지가 1/4까지 감소하여 게이지 램프가 점멸될 때이다. 이 상태에서 지정된 커멘드를 입력하면 화려한 비전필살기가 시작된다.



기본기술을 캔슬하여 사용할 수도 있다



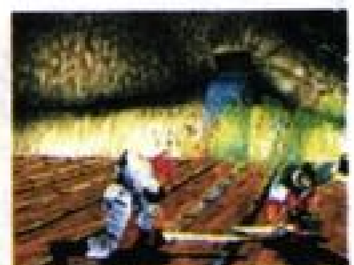
커멘드가 복잡하고 사용하기 힘들다는 점 때문인지 이 기술로 승리를 거머쥐면 왠지 이득을 본 기분이 든다



무기를 사용한 베기와 차기 공격이 기본이다



방향 버튼을 빠르게 2번 누르면 대쉬가능



측전이 들어갈 때에는 잠시나마 무적상태에 들어간다

드래곤을 전략적 요소로 만드는 새로운 시뮬레이션 RPG



장르	시뮬 RPG	발매일	96년 2월 9일 예정
제작사	스퀘어	가격	11,400엔



바하무트 라군 (BAHAMUT LAGOON)

롤플레잉의 거장 스퀘어에서 또 다시 대작 시뮬RPG가 발매된다. 그 타이틀은 「바하무트 라군」. 갑자기 나온 게임인 듯하지만 스퀘어에서 2년 여에 걸쳐 비밀리에 제작된 환타스틱 오리지널 시뮬레이션 게임이다.

새로운 육성 시뮬레이션

이 「바하무트 라군」은 스퀘어 최초의 환타지 시뮬레이션이다. 사이드 뷰의 전투 장면, 아름다운 그래픽에 의한 이벤트, 부지런히 움직이는 캐릭터들에 의해 진행되는 이야기, 「화이널 환타지」시리즈 등에서 축적해 온 RPG 요소도 풍부하게 포함되어 있다.

그리고 더욱이 이것이 「바하무트 라군」 최대 이슈라고도 할 수 있는 부분이지만 "드래곤을 키운다"라는 육성 시뮬레이션의 요소도 겸비하고 있다. 발매일도 이미 내년 2월 9일로 결정. 완성이 임박해 있는 「바하무트 라군」의 최신 정보에 주목하자!!

전투 시뮬레이션의 전략성
+
육성 시뮬레이션의 발전성
+
RPG의 스토리성



유니트는 4인 1조. 턴 시뮬레이션 방식이다



이벤트 장면에서 볼 수 있는 '마법불꽃'. 고수준 그래픽의 결정체



유니트로 함께 싸우는 드래곤들을 육성하는 재미도 있다

이야기 열쇠가 되는 드래곤의 파워

「바하무트 라군」에 있어서 드래곤은 주인공을 비롯한 인간 캐릭터(4인1조)로 편성된 소위 유니트와는 성격이 다르다. 하나의 유니트에 한마리의 드래곤을 데리고 갈 수 있지만 드래곤 자신은 AI로 행동한다(가라, 와라, 기다려라 3종류의 명령은 플레이어가 내린다.) 또 드래곤이 갖는 능력, 속성(불, 물 등)이 기르는 사람(?)의 유니트에도 영향을 주는 것같다. 드래곤이 따르는 것에 의해 유니트가 사용할 수 있게 되는 능력이라는 것도 존재하는 것같다. 유니트가 데리고 갈 수 있는 드래곤 외에 확실히 강력한 힘을 가진 신용(神龍)이 있어 그들이 이야기의 열쇠를 쥐고 있는 것같다.



오프닝인 바하무트 라군의 비행 장면. 넓은 하늘과 드래곤이 이 세계를 상징한다



여섯 가지의 유니트 각각에 드래곤이 붙는다. 아래 나열되어 있는 한자가 드래곤 속성 레벨이다

아이템을 먹이면 다양하게 변화

드래곤은 경험치에 의한 레벨업, 육성에 의한 스킬 업이라고 하는 2종류의 성장을 한다. 중요한 것은 물론 후자 쪽. 육성은 구체적으로 "아이템"이라는 것을 먹이는 것이다. 회복에 사용하는 약의 종류부터 인간이 사용하는 무기 등 소위 아이템을 먹일 수 있고 먹인 아이템의 속성에 의해 드래곤의 속



귀중한 아이템이라면 스킬(속성)이 변화하는 가치도 크다



변형 모습의 일례. 불의 속성이 강한 사라만다가 땅의 속성이 강한 어스드래곤이 된다

성도 변한다. 특출한 속성에 따라 능력과 모습까지도 변화하는 것이다. (예: 불의 검을 먹인다 → 파이어 드래곤이 되는 것 같이) 드래곤의 변형하는 모습의 패턴은 게임 전체에서 200종류 이상이 넘는다.

이런 드래곤이 속속 등장한다!!



○커다란 입이 정말로 흉악한 드래곤. 파워 중시 타입같이 생각되겠지만 실제는 과연 어떨까?



○탄탄한 타입. 이번에 소개하는 것 이외에 이것이 드래곤? 이라 할 정도로 기발한 모습을 한 놈도 있다는 소문



세마리의 신용(神龍). 한가운데 있는 것이 타이틀에도 있었던 바하무트 라군. 좌우의 두마리의 정체와 이야기와의 관계에 대해서는 아직 알 수 없다



얼굴은 무섭지만, 몸 자체는 연약하다. 몸의 크기가 그대로 강인함에 연결된다는 보증은 없으므로 판단할 수는 없지만…



사람이 타고 있는 것 같지만 이것은 도대체? 몸 색깔이 하얗기 때문에 성스러운 힘 = 회복 능력을 가진 드래곤은 아닐까?

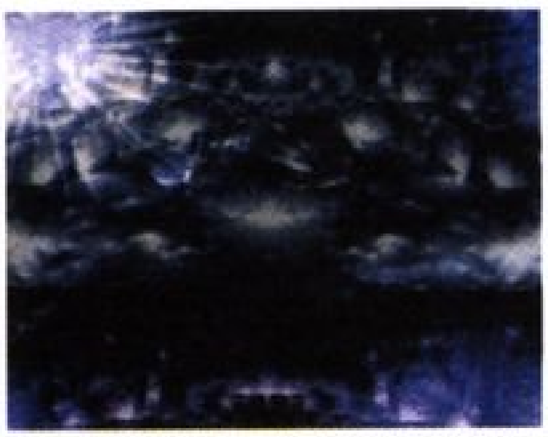
신용의 전설 프롤로그

천공에 펼쳐진 소우주 오레르스. 미래 영겁의 모든 사람이 그랬던 것같이 오레르스의 백성도 모두 어리석었다.

신들을 숭상하고 용을 두려워하면서도 에고이즘만은 버리지 못하고 살고 있었다. 그런 사람들의 야망이 소용돌이치고 있는 중 한명의 젊은 야심가가 자신의 이상에 따라 행동을 개시. 균형을 유지하고 있던 오레르스에 긴장감이 감돌기 시작한다.



숲속에서 몇명에게 둘러싸인 드래곤. 이 드래곤의 정체는 …



신전에서 잠들어 있는 드래곤. 신용이 이야기에 어떤 관계가 있을 것인가?

평화를 걸고 싸우는 제국 카나의 전사

넓은 하늘에 떠 있는 "섬 들"을 무대로 힘에 의해 통일을 이룬 제국에 항거하는 반란군(주인공들).

뷰우



주인공이라기 보다는 이야기를 진행시켜 나가는데 중요한 역할을 한다. 플레이어의 분신이 되는 캐릭터

요요



이 게임의 히로인. 신룡의 전설에 깊은 관계를 갖고 있는 것 같은 카나국의 왕녀

센닥크



카나국의 기함 파렌하이트 선장을 맡은 노참모

파르파레오스



제국의 장군. 뷰우의 라이벌로서 가끔 등장

마테라이트



카나 중장병단의 단장. 갑옷을 벗으면 중년의 아저씨

타이쵸



중장병. 반제국 조직에 참가한다

이것이 바하무트라군의 모험세계이다!!

앞서 말했듯이 바하무트 라군의 무대가 되는 것은 끝없이 넓은 하늘이다.

이 작품에는 종래의 RPG의 필드 맵에 해당하는 "대지"가 존재하지 않는다. 하늘의 도처에 구름과 같이 떠 있는 "섬" 이들 섬이 「바하무트 라군」의 대지이며 거리와 마을에 해당하는 것이다. 거기에는 사람들이 살고 있으며, 날개를 가진 용들이 하늘을 돌아다니고 있다. 얼뜻 보기에는 평화롭게 보이는 세계에 어느날 인간들의 욕망이 발단이 된 전쟁이 발발한다. 용들도 휩싸인 장대한 드라마가 시작되는 것이다.

푸르고 투명한 하늘을 무대로 전개되는 여러가지 인간들의 드라마와 "신용의 전설". 지금까지 없었던 스케일의 시뮬레이션 RPG 세계를 감상할 수 있을 것이다.



○성스러운 나라 카나. 용의 시자(使者)의 피를 이어받은 카나 왕국에 의해 통치되고 있다. 신용 바하무트 라군을 수호용으로 하는 종교국같다.



○고도 테드. 오레르스 동쪽 근경에 위치하는 고도. 그란베로스 제국의 독재체제에 반발하는 레지스탕스 아지트가 존재한다

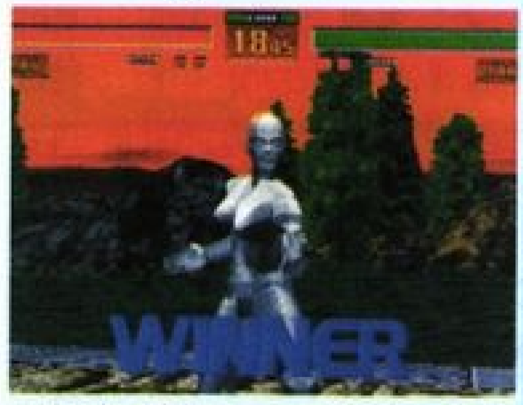


○오레르스 . 이것이 모험의 무대가 되는 월드 맵. 하나의 지형으로 떠 있듯이 보이는 섬의 집합체로 형성되어진 「하늘의 환초(環礁)」이다. 6개의 나라가 하나의 작은 섬으로 구성되어 있다

게임 탐험대의 크로스 리뷰

새턴 유저 여러분 쌍수들고 환영합시다. 「버철 화이터2」가 드디어 발매 됐습니다. 그 뿐만이 아닙니다. 버철 캅도!! 세가 랠리 챔피언 쉽도 곧이어 발매될 것입니다. 12월달은 그야말로 새턴의 성수기가 아닐 수 없군요.

버철 화이터 2



- 제작사 : 세가
- 발매일 : 12월 1일
- 가 격 : 6,800엔
- 장 르 : 대전 격투
- 기 종 : SS

송백정



챔프 대항전 서바이벌 게임이 벌어졌다. 백정은 챔프 게릴라를 결성. 작전명령 '하극상'으로 사장님의 자리를 노리기 위해 챔프 게릴라들을 지휘하여 서바이벌 게임에 참전하게 됐다. 게임이 시작되고 자신의 부하로 있어야할 바위,전조,인분,또깡 그리고 신입 여사원 2명이 온데간데 없어져 버린 것이 아닌가!! 백정의 작전 명령을 잘못 전달 받은 그들은 백정의 지휘아래 사장님의 자리를 노린 것이 아니라 백정을 사냥하는 하극상 서바이벌을 일으킨 것이다. 어찌됐든 하극상은 하극상이니 작전은 대성공이었다.

아케이드에선 제프리만 선택했던 송백정이 이번에는 사라를 선택하고 그만 콘트롤러를 집어던졌다. 왜 이렇게 기술이 안 나와! 아케이드용보다 그래픽과 기술 구사가 잘 안돼는 게 흠이지만 그래도 가정용으로 버파2를 즐긴다는 자체만으로 만족감을 느낀다. 그리고 삼성새턴으로도 동시발매될 지가 궁금하다.

9

김또깡



페인트 볼이 빗발치는 서바이벌 전장에 안면에 플라스틱 판을 뒤집어 쓰고 뛰어든 또깡. 그동안 버철 캅으로 열심히 사격 연습을 했었지만 실전은 역시 게임과 다르다는 것을 실감한 또깡은 작전을 바꿨다. 이름하여 '필살 번개 도주작전!'(킹오파 최번개의 전술을 과감히 도입) 몸을 낮추고 총소리가 멀어질 때까지 뛰다보니... 너무 산속 깊숙히 들어온 탓일까? 갈수록 안개가 짙어지기 시작했다. 거의 1m앞도 보이지 않았다.(숨을 계속 쉬어 플라스틱 판에 성에가 낀 것을 그는 몰랐음) 그런데 난데없이 수많은 페인트 볼이 또깡에게 날아들었다. 알고보니 이곳은 상대편의 사격 연습장이었다.

아기 다리 고기 다리던 최고의 폴리곤 격투 게임 '버철 화이터2'가 드디어 그 모습을 세상에 드러냈다. 아케이드용과 비교해도 거의 손색이 없을 정도로 완벽하게 새턴용으로 이식됐다. 또깡은 '버철 화이터1'에서 송백정의 제프리에게 당한 참패를 이번에는 듀랄을 사용해 갚을 예정이다.

9

고바위



지난달 '긴축재정에 의해서 고바위의 머리를 깎겠음'이라는 공고를 보고 왕쇼크를 먹은 바위는 깊은 실의에 빠졌다.
'젠장! 서바이벌 게임에서 나의 실력을 보여주면 사장님도 인정해 주겠지...'
그러나 그것은 바위만의 착각. 챔프 명인들에게 그의 거대한 머리는 너무나 훌륭한 이동 타켓이 아닐 수 없었다. 앞머리, 뒷머리, 그리고 옆머리까지... 바위는 열심히 숨었다고 생각했으나 명인들의 말로는 어디에 숨어도 앞뒷 머리가 삐져 나왔다고 한다. 불쌍한 바위... 결국 그날도 그렇게 막을 내렸다.

너무나도 유명한 「버철 화이터2」가 드디어 새턴에 등장!! 오오~ 이것이야말로 너무나 기다리던 명작 게임. 아키라가 약간 멍청해 보이는 게 좀 마음에 걸리지만 아케이드의 모든 기술을 구사할 수 있기에 구매 가치는 충분하다. 이 새턴용으로 연습한 후에 게임 센터에 가서 후후후...

8

이인분



또깡의 이름은 원래 뚜껑이었다. 뚜껑이 종로 한복판을 걷고 있을 때 이인분의 조직(?)이 나타난 것이다. 이인분이 말했다 "네가 김또깡이냐?". 원래 말을 더듬는 김또깡인지라 얼어서 아무 말도 못하고 있었다. 그러자 이인분의 주먹과 발길이 김또깡의 얼굴을 지나갔다. 이인분이 지나간 후 김또깡이 하는 말 "난 김뚜껑인디..." 그후부터 불쌍해서 사람들이 김또깡이라고 불러 주기로 했다는 후문.

아케이드 시장을 석권한 버파 시리즈. 새턴용 「버철 화이터2」가 드디어 발매되었다. 아케이드용과 흡사한 그래픽과 게임 배경화면은 상당히 아름답다. 오프닝 화면에서 취권을 사용하는 순과 요자천림을 사용하는 아키라의 모습은 가히 예술적이라고 말할 수 있다. 언제 한번 순과 한잔해야 하는데...

9

전조



지난번 버파2 내기 게임에 무참이 패배하고 눈물을 참지 못했던 전조. "이제부터는 지옥훈련이당!"라고 외친후 매일 퇴근시간이 끝나고 오락실로 달려간다. 엄청난 훈련과 쏟아부은 돈에 의해 이제는 모든 기술을 완전 마스터했다. 복수를 하려 오락실에 갔을때 마침 지난번 그 사람이 버파2를 하고 있었다. 그후 전조는 고된 훈련덕에 간신히 그 사람을 이길 수 있었다. "하하하! 다시한번 해 보시라!" 기쁨에 찬 얼굴로 크게 소리를 질렀다. 그때 그 사람이 다가와 머리를 때리며 "야 임마 몇살이야! 조그만게..." 그 사람은 불량배였던 것이다. "에구에구~ 그날 난 완전히 묵사발 될 뻔했당!"

아! 드디어 등장한다!. 최고의 게임. 그리고 마치 예술이라고도 불릴 만큼 유명한 「버철 화이터 2」. 업소용에 비해 그래픽이 조금 떨어지는 면이 있지만... 어쨌든 아키라의 붕격운신쌍호장을 이제 집에서 사용할수 있게 되다니... 정말 꿈만같다. 한시라도 빨리 새턴을 구입해야징...

9

로맨싱 사가 3



●제작사 : 스퀘어
●발매일 : 11월 11일
●가 격 : 11,400엔
●장 르 : RPG
●기 종 : SFC

'프리시나리오'로 돋보이는 게임. 발매전부터 이제나 저제나 기다렸던 게임이 드디어 발매되었다. 처음 마스터 롬팩을 봤을 때부터 계속 느껴왔던 것인데 마법의 화려함은 정말 죽여줬다. 기존의 RPG 게임도 그랬는데 그래픽과 스타일은 모두 다른 게임과 같은 이미지를 풍긴다. 처음엔 정말 성검인 줄 알았다니깐…

8

새로운 시스템으로 대작 RPG의 명성을 유지해온 로마사가 시리즈의 3편 「로맨싱 사가3」가 지난 11일 발매됐다. 이 게임의 특징인 '프리 시나리오'는 3탄에서도 그대로 유지되고 8인의 개성적인 캐릭터 중에서 한명을 골라 게임을 진행시키는 시스템도 전편과 동일하다. 배틀 시스템과 진행 시스템, 또 술전차 시스템 등 로맨싱 사가3은 1편과 2편의 시스템들을 더욱 진화시키고 합체시킨 로마사가 시리즈의 최종 결정판이다.

8

프리 시나리오로 유명한 스퀘어의 로맨싱 사가 시리즈의 세번째 작품이 등장했다. 솔직히 말해서 로맨싱 사가를 한번도 플레이하지 않았던 나로서는 그다지 끌리지 않는 게임이지만 전투시의 마법만큼은 너무나도 화려하다. 그리고 음악도. 하지만 아직도 화이널 환타지만은 못하군. 같은 제작사인데 어째서일까!?

7

드디어 발매된 기대의 신작 「로맨싱 사가3」. 8인의 개성적인 캐릭터 중에서 한명을 골라 게임을 진행시키는 시스템으로 다양한 전투 시스템과 진행 시스템 그리고 메드사이엔테이스트가 만든 술전차 시스템 등 로맨싱 사가3은 1편과 2편의 시스템들을 더욱 진화시켜 만든 로맨싱 사가 시리즈의 최종 결정판이라고 할 수 있다. 롤플레잉을 좋아하는 사람이라면 필수품이라고 할까?

8

슈퍼컴보이의 대작 게임인 로맨싱 사가. 로맨싱 사가 1, 2에 이어서 또 다시 스퀘어가 선보인 「로맨싱 사가3」. 게임의 스타일은 1, 2와 같이 프리 시나리오 방식을 도입했다. 전작보다 더욱 마법 그래픽이 섬세하고 화려해졌다. 음~ 슈퍼컴보이도 빨리….

8

리버시온



●제작사 : 테크노 소프트
●발매일 : 12월 1일
●가 격 : 5,800엔
●장 르 : 슈팅
●기 종 : PS

처음 「리버시온」이라는 타이틀만을 들었을 때는 무슨 해괴한 RPG게임이 등장했나 보구나 하고 생각했는데 알고보니 슈팅 게임. 원래 나는 대전 액션 다음으로 슈팅을 잘하는데 이상한 '정그' 병기를 타고 전투를 벌이는 3D게임이다. 그런데 만족을 느끼는데 정말 괜찮다고는 생각할 수 없다. 그리고 죽여주는 것 하나는 그래픽이다. 이런 뛰어난 그래픽을 보면서 국내에서는 언제 이렇게 화려한 그래픽을 완성시키나 하는 걱정만이 남는다.

7

테크노 소프트에 의해 12월의 첫날 출시된 3D액션 슈팅 게임 「리버시온」. 오프닝부터 장엄하고 화려한 분위기를 연출하는 이 게임은 '정그'라는 생물형 병기를 이용하여 상대 정그를 선택하여 대전하는 트라이 모드, 선택된 적을 쓰러뜨릴 때마다 이야기의 흐름이 바뀌는 스토리 모드, 그리고 대전 모드 등 새로운 시스템을 과감하게 도입했다. 그동안 천편일률적인 3D슈팅 게임에 질린 게이머들에게 권하고 싶은 게임이다.

7

여러분은 사이버 슬레드라는 게임을 알고 계십니까? 이 리버시온이란 게임은 남코의 사이버 슬레드와 형태가 유사하다. 개인적으로 사이버 슬레드에 너무나 큰 실망을 했던 나이기에(여기서의 나이는 한살두살이 아님) 리버시온은 돈들여서 해보고 싶다고 느끼지 못했다.

6

'정그'라는 생물형 병기를 이용하여 정해진 스테이지 내에서 상대편 정그와 격투를 벌이는 트라이 모드. 주로 장풍계의 무기를 사용하는 대전형 3D슈팅이다. 역시 각 정그에는 기동력이나 방어력, 공격력의 데이터가 설정되어 있고 필살기적인 특수 공격도 가지고 있다. 상당히 그래픽이 뛰어나 장엄한 느낌을 주는 리버시온은 그동안의 대전 격투 게임의 방향을 새롭게 제시한 듯한 느낌을 주고 있다.

8

플레이 스테이션용 3D 액션 게임 등장. 리버시온 말고도 3D 액션 게임이라면 투신전, 철권 등이 대표적이였는데… 하지만 이 게임은 앞의 두 격투 게임과는 차원이 다른 비행체를 타고 펼쳐지는 게임이다. 하지만 풍기는 스타일이 사이버 슬레드와 비슷해서 원….

6

버철 캅



●제작사 : 세가
●발매일 : 11월 24일
●가 격 : 7,800엔
●장 르 : 건 슈팅
●기 종 : SS

말이 필요없는 게임. 아케이드용으로 최초 등장했을 때 너무 사실감 있는 표현에 입이 '떡' 벌어졌다. 유저는 정의의 폴리스가 되어 범죄자들을 공격하는데 라이플이 떨어지면 재장전을 계속하며 자동 조준이 계속되어 눈이 나빠 영점사격을 못하는 방위출신 게이머들도 안심하고 플레이를 할 수 있다.

9

버철 캅은 AM2연의 두번째 아케이드 이식작으로 삼성 새턴으로도 동시 발매된 최고의 건 슈팅 게임이다. 거의 현실에 가까운 스테이지와 폴리곤 캐릭터들의 부드러운 움직임. 그리고 나 같이 눈이 나쁜 게이머들을 위한 자동조준 시스템 등은 건 슈팅 게임의 최고의 걸작품답다.

8

버철 화이터2와 동시에 주목됐던 세가의 또다른 명작게임. 게임센터와 마찬가지로 2인 동시 플레이가 가능하며 움직임도 30프레임을 완벽하게 재현했다. 어떤 면에서 본다면 버철 화이터2보다도 인기가 좋을지도 모르겠다. 그러나 스테이지 3이 너무나 어려워서 엔딩 보기가 너무나 힘들 것같다.

9

실사에 가까운 현실감과 적들의 표정과 생김새도 서로 다를 정도로 신경을 쓴 그래픽. 언제 적들이 나타나 총을 겨눌지 모르는 긴장의 연속. 판매 가격은 조금 비싼 편이어도 스틱과 패드를 벗어난 게임을 즐기고 싶은 사람들이라면 권하고 싶은 게임이다. 버철 캅을 열심히 해서 군대가서 칭찬받는 명사수가 된다면 오히려 돈 버는 일이 아닐까?

7

오락실에 등장해 조금 인기를 누리다가 외면(?)을 받는 듯 취급당한 게임. 그래도 총을 들고 싸우는 건 슈팅 게임인 만큼 그 나름대로의 재미가 있다. 이번에 발매할 때에는 총 2개와 함께 발매가 된다는데… 어쨌든 꽤 주목을 받을 만한 소프트중 하나이다.

7

지지마라 마검도 2!



●제작사 : 데이탐 폴리스타
●발매일 : 11월 10일
●가 격 : 5,800엔
●장 르 : 대전 격투
●기 종 : PS

국내 유저에게는 널리 알려져 있지 않지만 애니메이션에 능통한 소식통들에겐 너무나 친숙하고 고마운 게임. 이번에 PS에 등장하여 차세대 유저들까지도 그 계층을 흡수하려 하고 있다. 특히 '마도검'에서 주는 이미지 그대로 이 게임에서 마법을 사용하면서 게임을 진행시키는데…

9

슈퍼컴보이용 액션 게임이었던 「지지마라 마검도」시리즈의 후속편이 대전 액션 게임이 되어 PS로 발매됐다. 카나이 미카의 노래를 배경으로 흐르는 애니메이션 오프닝 화면은 상당히 화려하다. 스토리 모드에서는 RPG 스타일의 새로운 요소를 첨가한 방식을 사용하고 있기 때문에 마법 사용을 유념해 게임을 진행시키는 것이 중요할 것이다.

6

SFC의 마검도 시리즈가 플레이 스테이션에 등장. SFC에 등장했던 캐릭터들은 물론이고 새롭게 추가된 캐릭터들이 돋보인다. 더욱 아름다워진 그래픽과 빨라진 스피드 배틀로 SFC에서 즐거움을 느꼈던 유저라면 대만족 할만한 게임. 그러나 내 기억으로는 SFC에서 별로 인기가 없었다고 알고 있다.

6

미소녀 대전 격투라고나할까! 하지만 「지지마라 마검도2」의 매력은 단순히 캐릭터만이 아니라 실제로 격투를 해보면 알겠지만 대쉬와 캔슬기와 초필살기 등 현재 격투 게임에서 갖추어야 한다고 생각되는 것은 모두 갖추고 있다는 점이다. 아름다운 미소녀들을 선택해서 자신만의 캐릭터로 삼고 초필살기로 친구들과 대전을 벌이는 것은 정말 상상만해도 즐겁다.

7

슈퍼컴보이용으로 등장해 국내 게임유저들에게 거의 인기를 끌지 못했던 게임. 이 게임은 대전 액션 게임으로 다시 플레이 스테이션으로 재등장했다. 오프닝 비주얼에 흘러나오는 노래가 아주 듣기 좋다는데… 과연 플레이 스테이션으로 다시 발매되는 이 게임이 이번엔 성공하기 바라며…

5

TOP GAME RANKING

1996년을 맞이하여 「톱 게임 랭킹」이 새 단장을 했습니다.
기존의 16비트 랭킹과 차세대 랭킹을 통합하여 종합 순위를 정하고 각 기종별로 순위를 나눴습니다.

- 조사기간 : 1995년 11월 5일~1995년 12월 4일
- 국내 게임 순위 산출 근거 : 애독자 엽서(60%), 게임 매장의 판매통계(20%), 동시발매 소프트(20%)를 토대로 산출
- 외국 게임 순위 산출 근거 : 「더 슈퍼패미컴」, 「새턴 매거진」 등 유명 게임지의 순위 통계와 현지 특파원의 조사를 근거로 작성

슈퍼컴보이 TOP 10

1 성검전설3
롤플레잉
스퀘어
11,400엔
32M



2 로맨싱 사가3
롤플레잉
스퀘어
11,400엔
32M



3 요시 아일랜드
액션/닌텐도/9,800엔/24M

4 택틱스 오거
네오RPG/퀘스트/11,400엔/24M

5 슈퍼 동키콩 컨트리2
액션/닌텐도/9,800엔/32M

6 천지창조
롤플레잉/에닉스/11,800엔/32M

7 데어 랑그리사
시뮬RPG/메사이야/10,800엔/16M

8 크로노 트리거
롤플레잉/스퀘어/11,400엔/24M

9 떠돌이 시렌
롤플레잉/춘소프트/11,800엔/32M

10 미스틱 아크
롤플레잉/에닉스/11,800엔/32M

새턴 TOP 10

1 버철 화이터2
격투액션
세가
6,800엔



2 버철 캅
건 슈팅
세가
7,800엔



3 윙 암즈
슈팅/세가/5,800엔

4 투신전S
격투액션/타카라/6,800엔

5 드래곤 볼Z
액션/반다이/5,800엔

6 골든엑스 더 듀얼
격투액션/세가/5,800엔

7 메탈 화이터 미쿠
어드벤처/세가/5,800엔

8 매직 나이트 레이어스
RPG/세가/4,800엔

9 스팀 기어 매슈
액션/타카라/5,800엔

10 프린세스 메이커2
시뮬레이션/마이크로 캐빈/7,800엔

플레이 스테이션 TOP 10

1 두근두근 메모리얼
시뮬레이션
코나미
6,800엔



2 비욘드 더 비욘드
RPG
SCE
5,800엔



3 해저 대전쟁
슈팅/데이타 이스트/5,800엔

4 호혈사 일족 최강전설
격투액션/아트라스/5,800엔

5 후지마루 지옥변
RPG/SCE/5,800엔

6 나왔다! 트윈비 디럭스
슈팅/코나미/5,800엔

7 제로 디바이드
격투액션/줌/5,800엔

8 졸업2 네오 제네레이션
시뮬레이션/리버힐 소프트/5,800엔

9 선더 스톰 & 로드 블래스터
슈팅/엑제코 디벨로프먼트/6,800엔

10 필로소마
슈팅/SCE/5,800엔

기대 소프트 TOP 10

1 드래곤 퀘스트 Ⅵ
SFC
롤플레잉
에닉스
11,400엔
32M
95년 12월 9일



2 이스 Ⅴ
SFC
액션RPG
일본 팔콤
9,800엔
95년 12월 22일



3 마리오RPG
SFC
롤플레잉
닌텐도, 스퀘어
9,800엔
96년 1월 27일



4 킹 오브 화이터즈 '95
SS
격투액션
SNK
가격 미정
96년 3월 예정



5 테일즈 오브 환타지아
SFC
롤플레잉
남코
11,800엔
95년 12월 15일



6 투신전2
PS/격투액션/타카라/5,800엔/95년 12월 29일

7 스트리트 화이터 제로
PS/격투액션/캡콤/가격 미정/95년 12월 예정

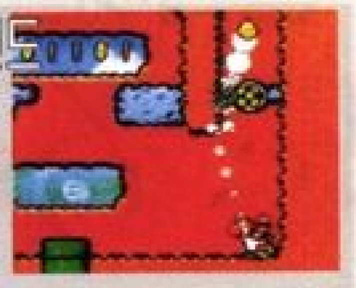
8 프론트미션 건해저드
SFC/액션RPG/스퀘어/11,400엔/96년 2월 23일

9 바하무트 라군
SFC/시뮬RPG/스퀘어/11,400엔/96년 2월 9일

10 기동전사 건담
SS/액션/반다이/가격 미정/95년 12월 예정

미국 게임 TOP 5

1 요시 아일랜드
슈퍼NES
액션
닌텐도



2 버철 화이터2
아케이드
격투액션
세가



3 슈퍼 동키콩 컨트리
슈퍼NES/액션/닌텐도

4 모탈 컴배트2
제네시스/격투액션/어클레임

5 스트리트 화이터 제로
아케이드/격투액션/캡콤

일본 게임 TOP 5

1 요시 아일랜드
SFC
액션
닌텐도
9,800엔



2 비욘드 더 비욘드
PS
RPG
SCE
5,800엔



3 택틱스 오거
SFC/시뮬RPG/퀘스트/11,400엔

4 두근두근 메모리얼
PS/시뮬레이션/코나미/9,800엔

5 성검전설3
SFC/RPG/스퀘어/11,400엔

아케이드 TOP 5

1 철권2
격투액션
남코



2 버철 화이터2
격투액션
세가



3 킹 오브 화이터즈 '95
격투액션/SNK

4 화이터즈 스워즈
격투액션/SNK

5 마벨 슈퍼 히어로즈
격투액션/캡콤

순위 알아맞추기 텔레파시 퀴즈!

나도 슈퍼컴보이 유저가 될 수 있다!

애독자 엽서 '텔레파시 순위 알아맞추기' 정답란에 기재한 순위와 본지의 기종별 인기 TOP 10 순위와, 기대 소프트 TOP 10 순위를 맞추시는 분 중 1명을 선발하여 슈퍼컴보이 1대를 드리고 2명을 추첨하여 신종 게임팩 1개씩을 드립니다. (마감은 매달 18일까지이며 전화번호를 기재하지 않으면 자동 탈락되오니 유의하시기 바랍니다)

정답은 애독자 엽서 '텔레파시 순위 알아맞추기' 정답란에 기재한 후 서울시 용산구 청파 3가 29-16 윤민빌딩 2층 게임챔프 「순위 알아맞추기」 담당자 앞으로 보내주세요.

※12월호 정답자 발표는 별책부록 챔프 게시판을 참고하시기 바랍니다.



신년특집1

패미컴 스페이스 월드에서 밝혀진

「닌텐도 64」의 무수한 비밀 '엄청나다!'로 밝혀지다



그동안 베일에 싸여 있던 닌텐도64의 비밀들이 하나 둘씩 밝혀지고 있다. 하드의 발매일과 더불어 소프트웨어의 발매일조차 그 껍질을 벗고 천하에 드러나고 있는 상황까지 치닫고 있다. 그 사실들은 지난 24,25일 양 이틀간에 걸쳐 개최된 스페이스 월드 '95에서 밝혀졌으며 최고의 화제 출품작으로 손꼽혔다. 닌텐도64는 CPU에 기종명의 유래가 된 64비트 RISC칩을 채용. 게다가 그래픽 워크스테이션의 분야에서는 독주를 하고 있는 실리콘 그래픽스사(이하 SGI)의 "Reality Immersion"이라는 그래픽 전용 64비트 커스텀 칩이 내장되어 있다. 이 정도의 기능을 가진 닌텐도64의 가격은 25,000엔 이하가 될 전망이다. 챔프는 기자를 급파, 공개된 닌텐도64의 전모와 그동안 의문시 되어 왔던 그밖의 사실들을 진단해 보았다.

롬 카셋트는 32메가가 기본

이것은 닌텐도64의 전용 롬카셋트. 슈퍼컴보이 카셋트와 비교하면 부드러운 곡선을 그리고 있는 윗부분이 그 특징이다. 두께도 슈퍼컴보이용보다 몇배 두꺼운 것같다. 또 중앙에 그려져 있는 닌텐도64의 마크는 앞으로 변경될 가능성도 있다.

롬 카셋트의 용량은 32메가 비트가 기본이 될 전망이다. 조금 적은 듯하게 느껴질 지도 모르겠지만 SGI가 개발한 특수 압축 알고리즘에 의해 그 몇배의 데이터를 수록할 수 있다. 게다가 앞으로는 보다 대용량의 롬도 개발될 것이다.

그런데 유저들이 가장 주목하고 있는 것은 소프트의 내용과 가격일 것이다. 내용에 대해서는 후에 자세하게 설명하기로 하고 문제는 가격이다. 대용량의 롬카셋트가 되면 상당히 고가일 것이라고 예상하는 것은 당연하다. 그렇지만 닌텐도는 64용 소프트의 가격은 슈퍼컴보이용 소프트와 비슷한 수준이 될 것이라고 발표했다.

아날로그 스틱이란?

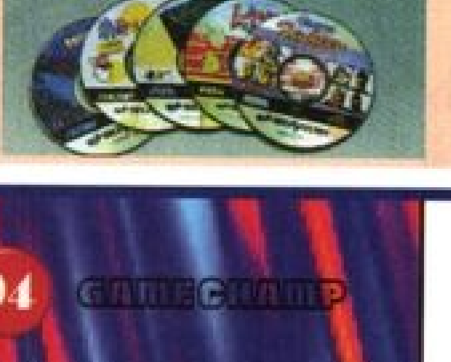
3차원 공간으로 펼쳐지기 시작한 게임의 세계. 그런 세계를 조작하기 위해서 이런 콘트롤러가 태어났다. 철저하게 새로운 콘트롤러가 완성됐다.

닌텐도64용 콘트롤러에서 최대의 특징으로 부각되는 것이 아날로그 스틱이다. 그 유용한 이용법을 추측하기 전에 조이스틱에 관한 디지털과 아날로그의 차이점을 설명한다.

디지털 방식의 조이스틱은 어느 방향으로 입력이 가해졌는가의 정보를 감지한다. 그와 달리 아날로그 조이스틱은 어느 방향으로 입력이 가해졌는가의 정보만이 아니라 그 입력이 어느 정도의 힘을 가지고 있는가라는 정보까지 감지한다. 조금 이해하기 어려울 지도 모르므로 좀 더 간단하게 설명해 보겠다. 예를 들어 슈팅 게임에서 자신의 기체를 이동시키고 있을 때 디지털 방식의 조이스틱에서는 버튼을 누르고 있는 시간이 같다면 버튼이 박혀버릴 정도의 힘으로 누르고 있는 경우와 상당히 가벼운 터치로 건드린 경우에 큰 차이가 없었다. 그렇지만 아날로그 방식의 조이스틱에서는 양쪽의 차이가 확연하게 드러난다. 강하게 누른 경우에는 자신의 기체가 크게 이동하고 반대로 가볍게 건드린 경우에는 자신의 기체가 조금만 이동한다. 말하자면 보다 인간의 감각에 다가섰다라고나 할까? 어쨌든 이것으로 아날로그 스틱이 입력 장치로서 얼마나 우수한 것인가를 알 수 있을 것이다. 그러나 유감스럽게도 실제로 가지고 있다거나 조작해 본 경험이 있는 사람은 그리 많지 않다. 구조가 복잡한 만큼 제작비가 들기 때문에 상당한

롬 카셋트 VS CD ROM

닌텐도가 언제나 롬 카셋트를 고집하고 있는 것에 대해서 다른 회사의 차세대 게임기는 CD ROM을 소프트 미디어로 선택하고 있다. 이 양자에는 각각의 장점과 단점이 있고 어느 쪽이 우수한 지는 간단하게 판단할 수 없다. 우선 롬 카셋트의 최대 장점은 로딩이 빠르다는 점을 들 수 있다. 이것은 순수하게 반도체로 구성되어 있기 때문이지만 그것은 그 자체로 제조 단가가 비싸다는 결점으로도 연결될 수 있다. 이것에 반해 CD ROM은 아주 정반대의 특징을 가지고 있다. 100메가 바이트가 넘는 대용량의 소프트도 1장에 수백엔의 낮은 원가로 제조할 수 있지만 로딩 시간이 긴 것이 단점이다.



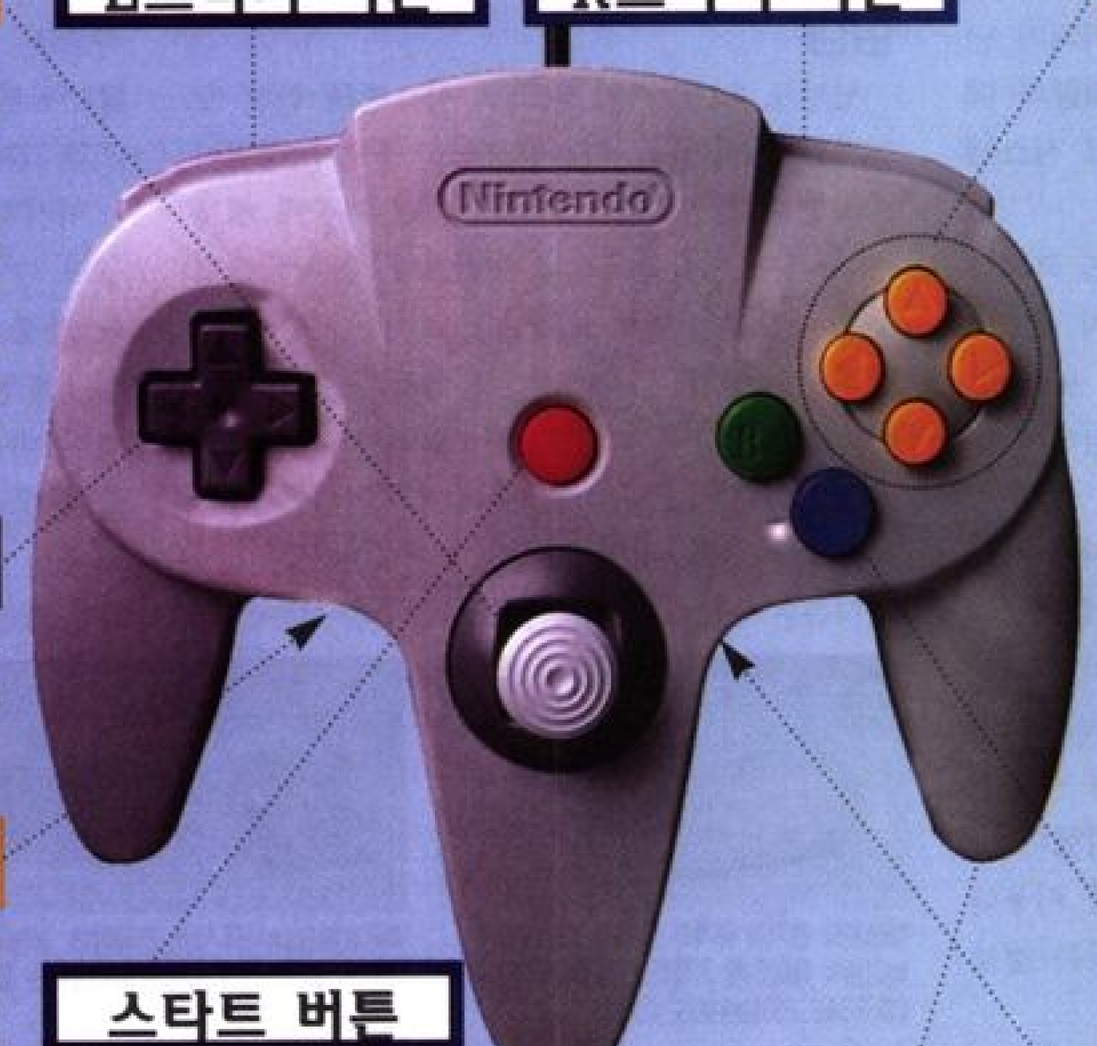


■ CD ROM의 낮은 원가를 이용해 소프트웨어의 가격을 억제하고 있는 플레이스테이션



■ 새턴의 경우 가장 최근 발매된 소프트웨어도 1만엔 이하의 낮은 가격으로 책정되어 있다

이것이 닌텐도64의 콘트롤러



New
아날로그 스틱

이것이 이 콘트롤러의 최대의 주목거리인 아날로그 스틱이다. 이 스틱을 엄지 손가락으로 빙글빙글 돌리면 화면 상의 캐릭터도 빙글빙글 움직인다. 게이머의 미묘한 손가락 움직임이 스틱에 그대로 전해지기 때문에 새로운 마리오와 같은 3차원 세계를 마음대로 돌아다닐 수 있는 것이다. 레이스 게임의 미묘한 스티어링, 액셀 콘트롤도 가능. 지금까지 타이밍만으로 조작해 왔던 골프의 스윙이나 야구의 배트 스윙도 리얼타임으로 콘트롤할 수 있다.

L트리거 버튼

R트리거 버튼

New
C버튼 유니트

이 4개의 버튼이 있으면 아날로그 스틱으로 걸어가는 방향을 조작하면서 시선은 별도로 움직일 수 있다. 시선 조작 이외에도 야구 게임에서의 야수의 이동, 축구 게임이라면 선수 이동을 좌우로 조작하면서 팀 전체의 이동은 이 버튼으로 조작할 수 있는 것이다.

십자버튼

모든 게임기에서 많이 찾아볼 수 있는 버튼. 하드웨어 자체가 64비트로 진화하여도 역시 기본적인 입력장치는 변하지 않는 것같다

New
4개의 콘트롤러 접속 가능



New
메모리 팩

이것은 콘트롤러에 장착해 사용한다. 게임 데이터, 콘트롤러의 튜닝 등 자신의 데이터를 세이브할 수 있다. 대전 게임을 하면 양쪽 콘트롤러에도 대전 성적 등의 데이터가 세이브되기 때문에 친구들의 특기나 버릇을 연구할 데이터 분석에 도움이 된다. 레이스 게임이라면 친구들의 기록을 세이브하고 혼자서 즐길 때에 그것과 경쟁할 수 있다. 자신의 야구 팀을 강력하게 해두면 대전할 때에 유리해 지거나 F-1머신을 집에서 빈틈없이 튜닝해 두면 표준으로 셋팅한 친구의 머신 보다 단연 빨라지게 되어 점점 흥미진진한 게임이 될 것이다.

스타트 버튼

A,B버튼

New
아날로그 스틱용 그립

이것도 또 하나의 커다란 비밀로 알려져 있는 콘트롤러 중앙의 손잡이. 아날로그 스틱을 사용할 경우 이 부분이 손잡이가 될 것이라 예상되지만 실제로는 어떨지?

그립

양끝에 튀어나와 있는 것은 콘트롤러를 잡기 위한 그립이다. 형태로 예상하기에 그 조작감은 플레이 스테이션용과 동일하리라 생각된다

Z트리거 버튼



가격으로 발매됐었고 그로 인해서 소비자들이 꺼려하는 현상이 일어났기 때문이다.

그렇다면 이 아날로그 조이스틱은 대체 어떠한 상황을 위해서 만들어져 있는 것일까? 우선 생각나는 것은 3D 슈팅용의 콘트롤 방법이지만 그 정도라면 보통의 십자 버튼으로도 충분하다고 생각된다.



키보드에서 튀어나와있는 붉은 핀이 트릭 포인트이다. 이것을 엄지 손가락으로 마우스 대용으로 이용할 수 있다. 조작감각은 상당한 느낌



최근에는 각 차세대기용의 아날로그 콘트롤러가 발매되어 있지만 별도 판매이기 때문에 기본적으로 부착되어 있는 것은 대단한 일이다

아날로그 스틱은 이런 게임에 적합하다

마우스 대응으로 사용된다면 마우스를 사용하는 게임일수록 이 아날로그 스틱이 사용될 만한 게임이라 할 수 있다. 구체적으로 말해서 화면의 이쪽 저쪽으로 커서를 지정해야할 필요가 있는 시뮬레이션계의 타이틀이 그런 것들이다. 최근에는 가정용 게임기에도 이러한 소프트가 늘고 있다.

닌텐도64 콘트롤러 쥐는 법



라이트 포지션

아날로그 스틱도 버튼도 모두 사용할 수 있다. 닌텐도64만의 콘트롤러 쥐는 법. 3D액션, 레이스, 플라이트 게임 등 3D를 이용한 게임에 적합하다



레프트 포지션

3D 스틱의 조작이 오른손으로 가능



패미콤 포지션

일반적인 스크롤형의 액션 게임이나 액션 퍼즐 게임, 커멘드 선택식의 롤플레잉 게임 등에 사용한다.



인기 시뮬레이션 게임의 최신작 「심시티 2000」(이메지니어/SFC용). 십자 버튼으로는 상당히 불편했던 커서 이동도 아날로그 스틱이라면 쉽게 할 수 있다



마우스가 필수 조건같은 느낌의 「AIV」(아트딩크/PS용). 아날로그 스틱이 있기 때문에 닌텐도 64로도 이식될 듯하다

오리지널 자기 디스크는 무엇인가?

아직 하드자체가 발매되어 있지 않음에도 불구하고 크게 주목 받고 있는 주변기기가 닌텐도 64에 준비되어 있다. 그것은 대량의 데이터를 수록할 수 있다는 자기 디스크 시스템이다.

닌텐도 64는 자기 디스크 방식이라는 보도가 나간 이후로 거의 새로운 정보가 나오지 않았기 때문에 그것이 어느 제품으로 되는지, 또 어떤 용도로 이용되는지의 정보는 전혀 확실하지 않았다.

그런데 이번 초심회 전시장에서 이 자기 디스크 시스템에 관한 새로운 정보를 입수할 수 있었다. "자기 디스크는 상당히 빠른 시기에 제작될 것입니다. 발매는 일본이 먼저 됩니다. 그것은 일본에서 인기를 끌고 있는 RPG용 주변기기이기 때문이죠" 관계자는 확실하게 밝혔다.

이 인터뷰에서 챔프는 그것이 자기를 이용한 완전 오리지널 방식의 기억 시스템이라는 정보를 얻을 수 있었다.

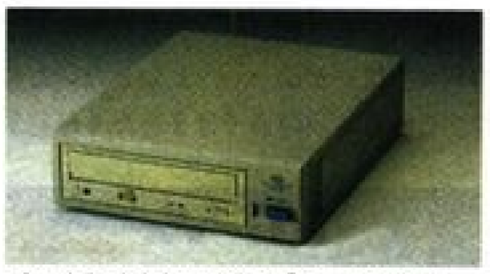
PC 주변기기에서 자기 디스크를 상상

닌텐도 64용 자기 디스크 시스템은 완전 오리지널 포맷이다. 하지만 어느 곳엔가 성질이 비슷한 제품은 있는 법이다. 그런 와중에 챔프는 규격이 비슷한 PC용 주변기기 중에서 그럴 듯한 제품을 선별해 보았다.

우선은 「MD DATA」. 이 제품은 필요한 데이터를 불러들이는 시간, 시크타임이 늦어서 게임용으로는 사용되지 않는다. 기억작업에 이용하고 있는 것도 자기가 아닌 광자기이다.

다음은 「PD」. 확실히 이 것은 우수한 성능을 가지고 있다. 하지만 고가로 일반인들은 쉽게 구입할 수 없는 주변기기이다. 실제 PC용 제품의 가격이 80만원선이다. 대량 생산하면 코스트도 떨어지겠지만 그래도 50만원선을 유지하기는 힘들다.

마지막으로 「ZIP」. 이것은 상당히 가능성이 높다. 기억 용량은 100메가바이트라서 게임에는 충분하고 데이터를 읽어들이는 속도도 빠르다. 또한 드라이브의 가격이 20만원정도라는 점이 마음에 든다. 물론 「ZIP」은 「ZIP」. 닌텐도의 오리지널 포맷은 또 다른 것으로 될 것이다. 하지만 내용적으로는 거의 비슷한 부분도 나올 것으로 본다.



마쓰시타 전기가 규격화 한 「PD」. 650메가바이트의 데이터를 기록하는 것 이외에도 4배속 CD ROM드라이브로서도 이용할 수 있다



미국OMEGA사의 「ZIP」드라이브. 성능과 가격의 밸런스가 적합하고 미국에서는 품절될 정도로 인기를 모았다



음악용 MD와 같이 형태의 미니 디스크를 이용한 소니의 「MD DATA」음악 소프트를 그대로 들을 수 있다

울트라 64(미국명) 의 별동대 '드림팀' 해부

드림팀은 64를 강력하게 파워 업할 기업 군단을 가리키고 있다. 직접 하드웨어의 개발에 관여하는 기업과 자사가 가진 최신 기술을 라이센스로 공급하는 기업, 소프트웨어 개발 지원 툴을 제작하는 기업, 울트라64에 참가해 실제 게임 소프트웨어의 개발을 담당하는 기업, 그리고 자사 브랜드 소프트웨어를 개발, 판매하는 기업. 크게 나누어 네개의 분야로 나뉘어진 각 기업은 모두 뛰어난 유력 기업뿐이다.

물론 드림 팀으로 뽑힌 이외의 메이커에서도 울트라64용 소프트웨어를 개발할 수 있다. 이 양자의 차이는 "울트라64용으로 개발하는 소프트는 울트라64 전용의 것"이라는 전속 계약을 NOA(NINTENDO OF AMERICA)와 맺은 것이 드림 팀 멤버라는 것이다.

1. 하드웨어

NOA와 협력하여 울트라64 하드 설계에 관여한 메이커. 모두 각 분야를 리드하는 기술력으로 알려져 있다.

- Rambus Inc.
- Silicon Graphics, Inc.
- WMS Industries

CG업계를 리드하는 SGI의 첨단 그래픽 처리 기술과 초당 500MB와 경이적인 데이터 전송 속도를 가진 Rambus의 DRAM 서브 시스템이 울트라64의 하드에 도입되었다. 또 하나의 메이커 WMS는 닌텐도와 Williams라고 하는 메이커의 합자 기업으로 울트라64와 동일한 기반을 이용한 아케이드 게임을 개발한다. 이미 「Killer Instinct」와 「Cruis'n USA」라고 하는 타이틀이 가동중이다.



스퀘어의 「화이널 환타지」를 이미지로 만들었다는 이 화면도 SGI의 오니키스가 사용되고 있다

2. 툴 개발

하드웨어만 있어도 툴이 없으면 소프트웨어 개발은 불가능하다. 그것을 개발한 것이 이들 메이커이다.

- Alias Reserc
- MultiGen Inc.
- Software Creatiens

얼핏 보기에 보통 유저에게는 관계가 없는 분야로 느껴지겠지만 툴이 없으면 소프트웨어를 만들 수 없다 = 게임이 나오지 않는다고 하는 것으로 실제는 우리들에게 있어서도 굉장히 중요한 존재이다. 각사 모두 그래픽 워크스테이션용 툴 등으로 알고 있는 사람도 있다.

3 게임 개발사

울트라64용 소프트웨어 개발을 담당하는 메이커. 각사 모두 확실한 실력을 갖고 있다.

- Angel Studios
- DMA Design Ltd.
- Paradigm Simulation, Inc.
- Rare Ltd. and Rare Coin-It Toys & Games, Inc.
- Software Creations

다른 메이커 산하에서 소프트웨어를 개발한다고 하면 아마 영세한 기업을 상상하기 마련이다. 하지만 이들 메이커를 단지 하청 기업이라고 생각하면 오산이다. 단순히 판매 부문 파워가 부족할 뿐이지 그 개발력의 최고 수준이다. NOA가 자신의 브랜드 명으로 발매하는 소프트웨어 개발을 맡기는 것이다.



세계적 히트작 「동키콩」은 닌텐도 브랜드로 발매되었다. 그러나 실제로 개발을 담당한 것은 타이틀 화면에서 표시되어진 대로 여기에도 뽑힌 레어사 이다

4 게임 발행자

슈퍼 NES(미국판 슈퍼컴보이)와 PC 시장에서 확실한 실적을 가진 소위 소프트 하우스이다.

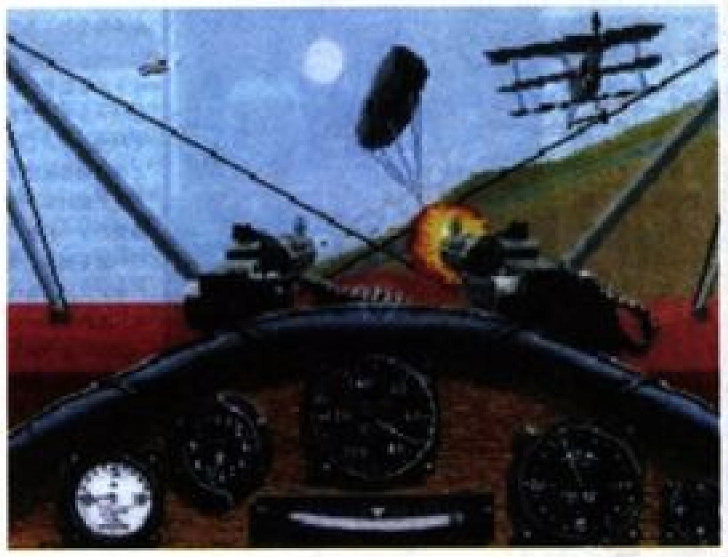
■ Sierra On-line

가정용 게임기로 컴퓨터 게임밖에 플레이한 적이 없는 유저는 우선 이 메이커를 모를 것이다. 그러나 IBM-PC 호환기에서 게임을 하고 있는 사람은 예외이다. 수많은 히트 시리즈를 포함하고 있는 것으로도 잘 알려진 해외 퍼스널 컴퓨터지 히트 차트에서는 이곳의 작품이 랭크인 되고 있는 것이 많다.

시에라 브랜드 울트라64 전용 타이틀이 발매되는 경우는 모체가 카세트이므로 너무 큰 용량의 소프트는 엄밀히 따지면 3D를 타겟으로 한 설계가 이루어지고 있는 점에서 다이나믹스의 작품이 선택된 것은 아닐까 하고 예상된다.



시에라가 자랑하는 간판 시리즈 최신작 「KING'S QUEST7」(IBM-PC용). 개발과 동시에 히트 차트의 톱을 달리는 어드벤처 게임이다



다이나믹스가 제작한 플라이트 시뮬레이터 「RED BARON」(IBM-PC용). 제1차 세계대전을 무대로 플레이어는 하늘의 영웅을 목표로 한다. 레이더와 자동 추격 미사일 등 존재하지 않았던 시대의 시스템, 의지할 것은 오로지 자신의 조정 기술이라는 가혹한 공중전이 되풀이 된다. 즉 게임 타이틀인 「붉은 남작」이라는 것은 독일 공군 에이스 파일럿에 관한 것이다

모든 타이틀이 일본에서 발매되는 것은 아니다

이 기사를 읽어 나가는 중 반드시 확인해 두어야 할 것이 있다. 그것은 이 드림 팀의 정보는 어디까지 미국 시장을 전제로 한 것이라는 말이다.

아무리 미국에서는 소프트가 발매되어도 일본의 닌텐도 64용 소프트웨어로서 판매되는 것은 아니다. 물론 이들 마켓에도 받아 들여지면 닌텐도가 판단한 타이틀은 일본에서도 발매 될 것이다.



미국에서는 큰 인기를 얻고 있는 SFC용 격투 게임 「킬러 인스팅트」도 일본에서 발매되지 않고 있다

■ Williams Entertainment

윌리암스 엔터테인먼트는 미국에서 최대 규모의 매상을 자랑하는 아케이드 게임 메이커이다. 그러나 일본에서는 상당한 매니어가 아니면 그 이름을 알고 있는 사람은 그다지 없을 것이다.

윌리암스 엔터테인먼트의 아케이드 게임 자체는 메이커마다 계열이 확실히 나뉘어져 있는 일본 게임센터에는 거의 들어가 있지 않다. 그리고 그 작품이 가정용 게임기에 이식된 경우에도 윌리암스 엔터테인먼트는 다른 메이커의 브랜드 명으로 판매를 택하였다.

■ Acclaim Entertainment

최근 들어 지속적으로 작품을 개발하고 있는 어클레임 저팬이라는 소프트 하우스를 알고 있을 것이다. 어클레임 엔터테인먼트는 그 모기업에 해당되는 메이커. 그 활동은 여러 방면에 걸쳐 있다. 각종 가정용 게임기, 퍼스널 컴퓨터, 그리고 아케이드용 게임 소프트웨어의 개발뿐만 아니라 그 세계적 규모의 유통까지도 자사에서 꾸려 나가고 있다.



미국의 히어로들이 대거 등장하는 대전 격투 게임 「저스티스 리그」

■ Virgin Interactive Entertainment

영국 본거지에서 활동하고 있는 버진 인터랙티브 엔터테인먼트는 그 회사명에서부터 알 수 있듯이 대형 CD숍인 버진 메가 스토어와 항공회사 버진 아트랜틱과 동일 기업 그룹에 속하는 메이커이다. 각종 가정용 게임기용의 소프트도 발매하고 있지만 현 시점에서는 IBM PC가 중심적인 플랫폼으로 되어있다.



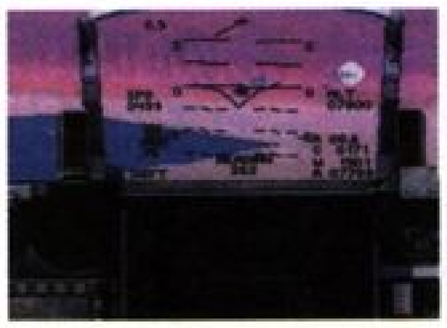
인터랙티브 무비계 소프트웨어 유행의 선구가 된 「the 7th guest」



미국에서 인기 톱 카레이스를 충실히 재현한 레이스 시뮬레이터 「NASCAR RACING」

■ Spectrum Holobyte

스펙트럼 홀로바이트는 「Falcon」시리즈의 플라이트 시뮬레이터 톱브랜드를 갖고 있는 소프트 하우스. 플라이트계의 작품의 인기가 국내에서는 높지 않지만 본고장 미국에서는 확고한 지위를 확립하고 있는 메이커이다.



「Falcon」시리즈의 현시점에 있어서 최신작 「Falcon3.0」(IBM-PC용). 연말에는 다음 버전인 「Falcon 4.0」이 발매될 예정으로 되어 있다. 본 시리즈의 최대 특징은 리얼리티를 추구하고 있다는 점이다

■ Gameteck Inc.

게임텍은 IBM PC를 중심으로 한 소프트를 판매하고 있는 메이커이다. 게임텍에서 발매된 게임 타이틀을 들어 보면 우선 상인이 될 것인지 우주 해적이 될 것인지는 플레이어의 의지에 따라 된다고 하는 높은 자유도의 「FRONTEERELITE」시리즈. 무장 택시 운전사가 되어 마약중독자를 치어 죽이는 손님을 목적지에 데리고 간다고 하는 「Quarantine」, 거기에 IBM PC용의 「스트리트 화이터2」 등이 있다.



광대한 우주를 무대로 한 무역 전투 게임 「FRONTEERELITE2」(IBM-PC용)

■ Mindscape

마인드스케이프 자체는 게임텍과 동일하게 다양한 타입의 소프트를 발매하고 있는 소프트 하우스이다. 약간 스포츠 타이틀이 많은 것 같지만 스포츠 게임의 대부라고 잘라 말할 수는 없다.



게임 필드가 모두 폴리곤으로 구성된 3D RPG 「RAVENLOFT」(IBM-PC용)

「아마게돈」 종합 엔터테인먼트 산업으로 날개짓하다

명실상부한 국내 최고의 만화가인 이현세 씨의 아마게돈이 장편 만화 영화, 비디오, 컴퓨터 게임, 가상현실(virtual-reality), 테마파크, 캐릭터 상품, 출판 등으로 다양한 모습으로 우리에게 다가올 예정이다. 총 제작비가 약 40억원 규모인 이 대형 프로젝트는 이현세 씨와 방송작가 출신인 김혁 씨, LG전자, 한글과 컴퓨터, 엘렉스 컴퓨터, 야셜록프로, 신보창업투자, 신씨네, 미리내 소프트웨어, 팀매니아 등 각 부문별의 전문가들이 공동 출자, 공동작업하는 방식으로 추진된다.

플레이 스테이션용 아마게돈

한글과 컴퓨터 미주지사와 아마게돈의 공동 제작으로 플레이 스테이션용 소프트가 국내 최초로 제작된다. 일본 게임사로 널리 알려진 TAITO 출신의 재미교포 게임 프로그래머를 중심으로 현재 미국에서 제작 중에 있는 이 플레이 스테이션용 「아마게돈」은 국내 원작을 바탕으로하여 순수 국내 자본과 기술력으로 제작되는 최초의 플레이 스테이션용 게임 소프트라는 점에서 업계뿐만 아니라 게임 유저들에게 커다란 반응을 일으키고 있다.

일본의 경우 인기 애니메이션 「건담」으로 40~50여가지의 게임이 제작된 데에 반하여 국내의 경우 한 가지의 원작으로 다양한 기종과 다양한 장르의 게임이 제작되기는 이번이 처음이다. 이번호에는 내년 2월경 완성될 예정인 플레이 스테이션용 「아마게돈」의 현재까지 완성된 화면을 공개한다.


전투화면



플레이 스테이션 「아마게돈」의 초기화면



무기 선택 화면

국내 독자개발되는 3DO용 아마게돈

LG 소프트웨어가 10억 여원의 예산을 들여 제작한 국내 순수 3DO 게임 타이틀 「아마게돈」이 내년 3월경 출시를 앞두고 있다. 비주얼 신에 30여분이 할애되었을 정도로 그래픽이 뛰어난 3DO용은 원작부터 소프트 제작의 모든 것이 국내 순수 기술로 만들어 진다는 데에 커다란 의의가 있다. 그동안 계속되는 국내 소프트 산업의 기술 축적의 성과라고 할 수 있다. 물론 막대한 투자가 들어간 만큼 국내 시장뿐만 아니라 미국, 일본, 유럽 등지에 수출할 계획까지 세워 놓고 있는 상태이다.

지금은 완성된 상태도 아니고 또한 계속되는 디버깅 작업을 거쳐야 하기 때문에 자세한 내용은 다음에 더 전하기로 하고 이번호에는 지금까지 개발된 스테이지1과 스테이지2의 화면 그리고 적 전투기들의 모습을 공개하기로 한다.


적기들과의 전투

스테이지1

스테이지1은 우주공간과 우주의 외딴 혹성에서 벌어지는 3차원 슈팅게임이다. 원근감과 지형지물의 현실감이 잘 조화를 이루어 박진감 넘치는 화면을 즐길 수 있도록 제작되었다는 것이 커다란 특징이라고 할 수 있다.


적 전투기들

스테이지2

스테이지2는 적 로보트을 중심으로 360도 회전하며 싸우게 되는 3차원 슈팅게임이다. 전진과 후진이 가능하며 화면 오른 쪽 상단에 나타나는 레이더를 통해 적의 위치와 자신의 위치를 비교해 가며 싸우도록 제작되었다. 스테이지2에 등장하는 이 로보트는 전투기로도 변화 가능하게 설계될 예정이어서 더욱 화려한 느낌을 줄 수 있을 것으로 기대된다.



적의 로보트는 전투기로도 변화이 가능하도록 설계될 예정이다

전갈 모양의 보스. 과연 어떤 스테이지에 등장하게 되는 것일까?



애니메이션

현재 극장용 만화영화는 내년 1월에 개봉될 예정이며 이현세 씨가 총감독을 맡아 영화감독 정지영 씨와 함께 콘티 작업을 마쳤고 음반 기획자 박문일 씨와 오진우, 손무현, 박강영 씨 등과 함께 음반 제작 중에 있다. 컴퓨터 그래픽은 미술 감독인 신경식씨가 이끄는 제로원 픽처스에서 맡아 실리콘 그래픽스 시스템으로 제작 최첨단 영상을 제공하고 있다.

아마게돈의 영화화 작업에 있어서의 또 다른 특징은 영화의 모든 미술작업과 관련된 캐릭터 디자인 개발이 모두 매킨토시 컴퓨터로 이루어진다는 것이다. 이른바 「아마게돈」으로 인해 붓으로 그리던 시대를 마감한다는 뜻이다. 장면 수도 일본 만화 영화 수준을 뛰어넘는 초당 20프레임으로 하고 전체 컬러 수도 기존 영화들의 2백개에서 7백개로 늘려 사용할 예정에 있어 그래픽에 관한한 기존의 영화들의 수준을 훨씬 뛰어 넘고 있다.

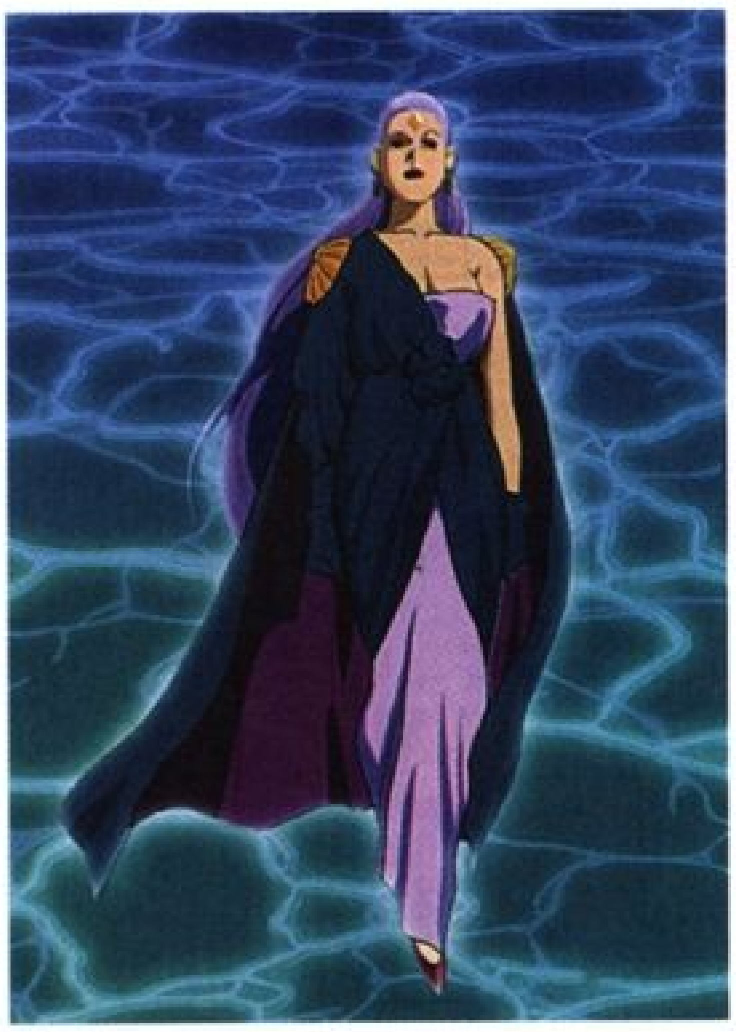
성우의 캐스팅에 있어서도 유명배우를 선택할 예정으로 있으며 이미 캐스팅된 배우로는 이드의 총사령관 케사로스역에 최민식과 코믹한 장년 조언자역인 하데스역에 최불암이 캐스팅 되어 있다. 또한 1995년 현재와 2157년 미래의 의상과 헤어스타일은 오리지날 리와 박준미장원에서 맡아 디자인을 했고 극장 개봉과 맞추어 패션쇼도 겸할 예정이어서 영화 이외의 또다른 묘미를 맛볼 수 있게 되었다.

극장용 만화영화 「애니메이션」은 약 22개월의 제작 기간을 마치고 나면 해외로도 자신있게 수출할 수 있는 국산 애니메이션 영화라는 이름으로 태어나게 될 것이다.



아마게돈의 줄거리

서기 2157년 지구는 외계인의 침입을 받는다. 고도의 과학력을 자랑하는 외계 조직 '이드'의 침입에 지구인들은 일치 단결해 싸우지만 역부족이다. 그때까지 남극 바다 밑에 숨어 지구인을 돕던 아틀란티스 대륙의 후예 '엘카'는 초자아 컴퓨터의 도움으로 '이드'군을 저지하고 지구를 구할 수 있는 마지막 인물을 찾아낸다. 그가 바로 1995년의 오혜성인 것이다. 엘카의 특수 요원 마리는 그를 찾아 과거로 떠나고 이를 알게 된 '이드'도 킬러를 파견한다. 혜성을 사랑하게 된 마리는 킬러로부터 그를 보호하다 죽고 미래로 온 혜성은 '엘카'의 여왕이며 마리와 이체 동일인 헤라에게서 특수한 전투 훈련을 받는다. '이드'군 사령관 케사로스와 최후의 결전을 치르는 혜성. '엘카'와 '이드'의 두 초자아 컴퓨터의 싸움은 이들의 대리인 케사로스와 혜성의 전투로 집약된다. 전쟁은 점점 확대가 되지만 정작 전쟁의 본질은 지구와 우주 탄생의 수수께끼로 확대가 되고 그 와중에 선 혜성과 케사로스 퀸 헤라의 장래는…



IBM용 아마게돈

IBM용 「아마게돈」은 미리내 소프트웨어에서 제작되어 12월 출시될 예정인 3D 폴리곤 시뮬레이션 게임이다. 플레이어가 주인공이 되어 직접 이드의 전투기들과 전투를 벌이는 형식으로 이루어진 IBM용 「아마게돈」은 공격 미션과 호위 미션, 정찰 미션 그리고 긴급 출동의 네가지 미션으로 이루어져 있으며 이 4가지 미션은 다시 40여개의 작은 미션으로 나뉘어져 다양한 게임을 즐길 수 있도록 제작되었다.

각 미션에 들어가면 먼저 임무에 관한 브리핑을 받게 되고 브리핑이 끝나면 각 미션에 필요한 무기를 플레이어가 스스로 선택하여 장착할 수 있도록 되어 있다. 무기를 장착한 다음에는 최고 14대까지 아군의 편대를 구성하게 된다. 모든 준비가 완료됐다면 이드의 전투기들과의 한판 승부를 벌이기 위해 떠나자.

「아마게돈」은 플레이 스테이션용과 3DO용 그리고 IBM용 뿐만 아니라 현재 '파라'에서 아케이드용으로도 제작 중인 것으로 알려져 있다. 자세한 내용은 다음 기회에 전하도록 한다.

캐릭터 산업의 아마게돈

그동안 등한시되어 왔던 캐릭터 산업의 붐이 국내에도 몰아치면서 아마게돈 역시 다양한 부분에 걸쳐 캐릭터 산업에 뛰어 들었다. 가방 및 유아용품을 아가방에서 문구류는 모나미에서 언더웨어는 좋은 사람들에서 그리고 인형은 라라에서 2종류가 제작되었으며 홀로그램 카드를 제작하여 이번 성탄과 연말연시를 겨냥한 카드들이 홀로비전에서 출시될 예정이며 그 외에도 출판을 비롯한 여러 방면에 사업을 진행 중이며 인터넷에 「아마게돈」 홈페이지를 만들어 「아마게돈」에 관한 홍보를 담당할 예정이다.





「아마게돈」을 이용한 캐릭터 상품

신년특집3

PC통신 사용에 앞서 지켜야할 사회예절 많다!

PC통신 이용실태 조사에서

국내 PC통신 인구가 70만명을 넘고 있다. 특히 가입자 중 20대를 비롯한 청소년과 일반 시민들의 참여가 계속 증가하고 있으며 각 PC통신 업체에서는 고속 서비스와 멀티미디어 서비스 기능을 선보이고 있다.

한편 효과적인 정보 검색으로 생활 전반의 질적인 향상이 있다는 PC통신의 효용성이 더해져, PC통신은 시간과 공간을 뛰어 넘어 가장 대중적인 첨단 정보통신 매체로서 정보화 사회를 여는 총아로서 각광받고 있다. 하지만 다른 한편에서는 지금의 PC통신은 불필요하거나 잘못된 정보까지를 포함하고 있어 생활의 질서와 가치관을 문란하게 하고, 정보의 의미 자체를 떨어뜨리고 있다고 지적된다.

과연 PC통신을 비롯한 뉴미디어 멀티미디어 정보 통신망 등은 우리 삶의 질을 실질적으로 향상시키며, 새로운 사회참여 수단이 될 것인가? 그리고 그를 위해 우리는 어떤 노력을 해야 하는가?

이에 지난 4월 3일 하이텔(HITEL)에 개설된 서울 YMCA PC통신 「시청자옴부즈만」(GO YMAN)과 게임챔프에서는 PC통신 이용자들의 PC통신에 대한 인식 상태를 조사하였다.

- 조사 대상 : PC통신 매니아 217명(하이텔, 천리안, 나우누리 각 40-90명씩)
- 조사 대상 선정방법 : 모집단 1,500명 중 PC통신 경력 2년 이상으로 한정
- 조사 방법 : YMCA PC통신(전자우편)을 통한 면접/ 게임챔프 PC 통신 애독자 엽서/전화 앙케이트
- 조사 기간 : 1995년 7월 6일- 8월 19일(약 1개월 15일)
- PC통신 이용자의 절반 정도는 두개 이상의 통신망을 함께 사용한다.
- 가장 편리한 PC통신망은 나우누리로 알려졌고 접속불량 및 느린 속도의 불편함이 공통적으로 지적되었다.
- PC통신 이용자는 PC통신을 TV에 이은 두번째 매체로 활용하고 있다.
- 통신 이용자는 PC통신의 사회적 부작용과 폐해를 스스로 경계하고 있다.

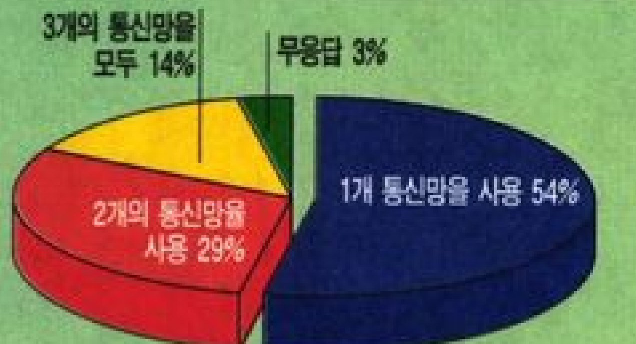
다수 이용자 두개 이상의 통신망을 사용해

PC통신 매니어들의 절반 가량(42.7%)은 하나의 PC통신망으로는 이용에 불편을 느껴 두개 이상의 PC통신망을 사용하고 있다고 응답했다. 이들은 이용의 불편함을 PC통신망에 상관없이 예외없이 지적하며, 접속후의 느린 PC통신속도(33.1%)와 통신망의 접속이 잘 안되는 점((29.4%)을 불편해 하고 있었다. 한개의 PC통신망만을 이용하는 경우도 "한개 PC통신망 사용으로도 필요한 정보를 얻을 수 있다."고 응답한 비율은 1/3 가량(37.7%)에 불과하였고, "불편하지만 이용료가 부담스럽기(45.1%)때문에 하나의 통신망을 사용하는 경우가 가장 많아 통신 접속 및 속도에 대한 불만이 높은 것으로 나타났다."

따라서 현재 PC통신은 접속부터가 불편한 상태이며, 이같은 현상은 누구나 쉽게 PC통신에 참여하는 기회를 제한할 우려가 있는 것으로 나타났다. 특히, PC통신의 접속이나 느린 속도가 불편하다는 것은 지금까지 계속해서 지적되어 왔음에도 그 해결책으로 자본력이 크지 않은 PC통신업체의 통신회선 증가에만 의존하고 있어, 문제 해결의 기미가 보이지 않고 있다.

표1 사용 통신망

이용 통신망 개수	인원	비율
1개의 통신망 사용	117	53.9
2개의 통신망 사용	62	28.5
3개의 통신망 모두 사용	31	14.2
무응답	7	3.2



접속 불량 및 느린 속도의 불편함 공통적 지적

두개 이상의 PC통신망을 이용하는 응답자에게 가장 편리한 PC통신망과 불편한 PC통신망을 선택케 한 결과, 가장 편리한 PC통신망으로는 나우누리(52.0%)가, 가장 불편한 PC통신망으로는 하이텔(76.2%)이 꼽혔다. 나우누리의 경우는 다양한 기능이 많은 명령어 사용이 가능하여 편리한 이유가 되었으며, 하이텔의 경우는 접속이 불안하고 속도가 느린 점이 불만스럽다고 지적되었다.

하이텔의 경우 비교적 저렴한 가격(정액제)때문에 오랜 시간 사용하는 이용자가 많고 제공되는 정보의 양도 가장 많지만, 그 때문에 접속이 잘 안되거나 반응 속도가 느리다. 천리안도 상대적으로 이용료가 비싸(종량제)이용자들의 불만의 대상이 되나 이용자들의 신중한 정보의 제

표2 두개 이상의 PC통신망을 사용하는 이유?

구 분	빈도	비율
접속 후의 느린 통신속도 때문에	72	33.1
통신망과의 접속이 잘 안되기 때문에	64	29.4
충분하고 양질의 정보를 얻기 위해	60	27.6
기 타	22	10.1

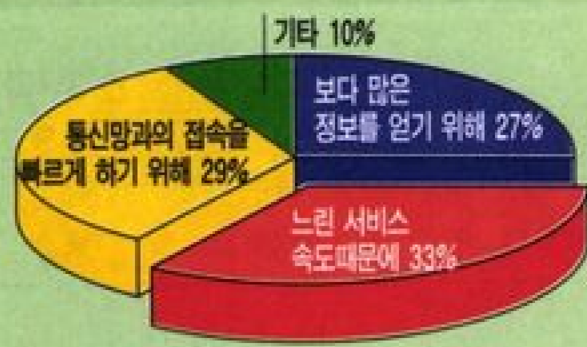


표3 한개 PC통신망을 사용하는 이유는?

구 분	빈도	비율
여러 개를 사용하고 싶으나, 이용료의 부담때문에	98	45.1
하나로도 정보를 충분히 얻을 수 있기 때문에	82	37.7
특별한 이유 없나	20	9.2
기 타	17	7.8

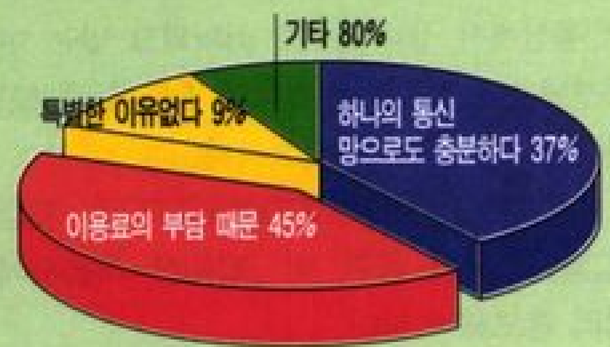


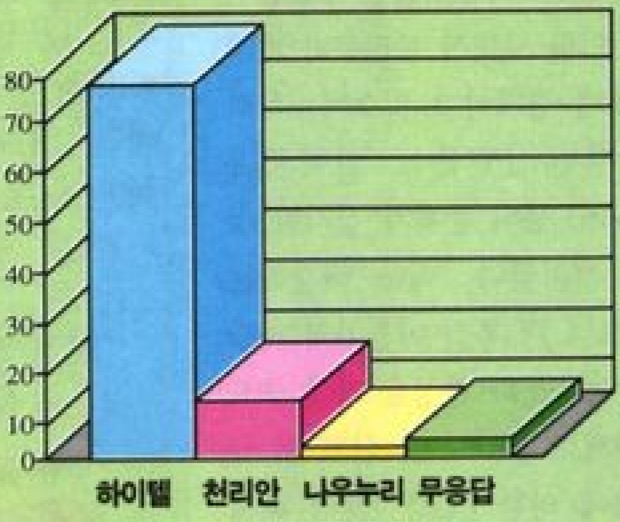
표4 가장 편리한 PC통신망과 그 이유는?

편리한(좋은) 이유	비율(%)	PC통신망	비율(%)	불편한(나쁜) 이유
경제적이고 이용자가 많아 동호회 등의 정보량이 풍부하다	31.0	하이텔	76.2	이용이 불편하고, 접속이 잘 안되며, 속도가 느리다
양질의 서비스와 전문적인 정보의 질이 우수하다	15.0	천리안	13.1	경제적인 부담에 비해 접속 및 통신 속도가 느리다
게시판 사용이 편리하고 이용자 위주의 운영이 돋보인다	52.0	나우누리	4.8	사용자가 많아지면 시스템이 불안해져 다운이 잘 된다
	2.0	무응답	6.0	

▶ 가장 편리한 PC통신망



▶ 가장 불편한 PC통신망





공으로 정보의 질적 수준은 비교적 우수한 것으로 나타나고 있다. 이같은 각 PC통신망의 장단점은 서비스의 차별화 측면에서 이해될 수 있지만 정보 민주주의의 관점에 선다면, PC통신 이용은 최소한 두가지의 사항은 기본적으로 보장되어야 한다. 접속의 안정성과 이용의 편리성이 그것이다. 하지만 접속이 잘 되지 않고, 속도가 느리며, 접속 도중 다운(DOWN)되는 경우가 있다는 지적은 정도의 차이만 있을 뿐 각PC통신망에 공통적으로 지적되고 있다.

또한, PC통신망의 서비스별 8개 항목 비교에서도 각 PC통신망의 만족도 간에 주목할 만한 차이점을 발견할 수 없었으며, 전체적으로 '보통이다' 수준의 3점에도 못미치는 (2.87점) 점수를 얻었다. 서비스별로 볼 때 가장 만족도가 높은 것은 전자우편(3.83점)이며, 통신 게임(2.05점), 거래(2.36점), 게시판(2.31점)순으로 불편함이 지적되었다.

TV에 이은 두번째 매체로 활용

PC통신 이용자는 각 매체를 어떻게 이용하고 있을까? TV(CATV), 영화(비디오), 전자오락, PC통신 등 4가지 매체에 할애되고 있는 각각의 시간을 비교케 한 결과, PC통신은 평균 660분(1주일 기준)으로 TV(920분)에 이어 두번째로 활용하는 매체로 나타났다. 하지만 PC통신의 선택 자체가 여타 매체의 이용에 큰 영향을 주었다고는 볼 수 없었다.

표7 PC통신이용자의 각 매체별 일주일 평균 이용시간

매 체	이용시간(분)	비율
TV	920	43.8
PC통신	660	31.4
전자게임	370	17.6
비디오	150	7.1

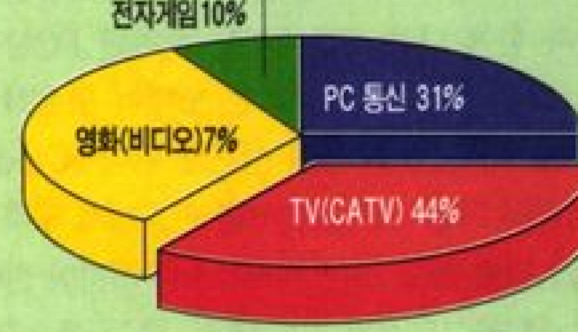
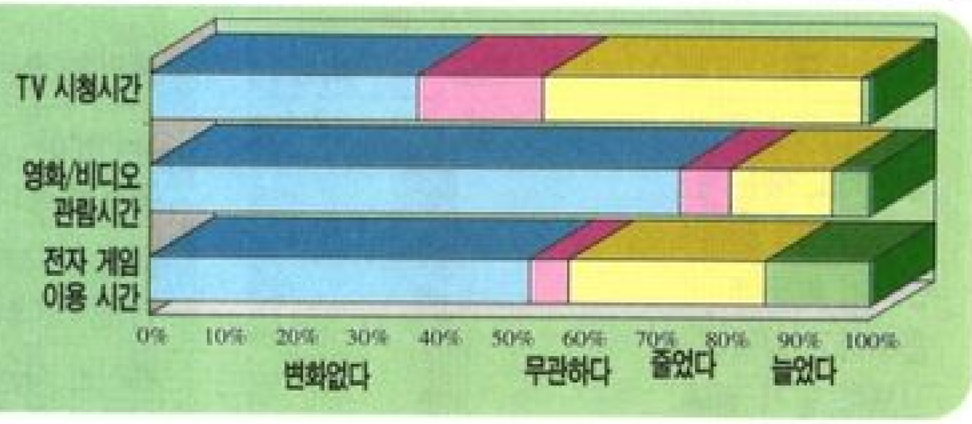


표8 PC통신으로 인한 각 매체별 이용시간 변화

선택 매체		변화없다		변화있다		
		변화없다	무관하다	줄었다	늘었다	기타
TV 시청시간	비율(%)	36.9	17.0	44.3	1.1	0.6
영화(비디오)관람시간	비율(%)	72.4	6.9	13.8	5.2	1.7
전자게임 이용시간	비율(%)	51.5	5.3	26.3	14.6	2.4



사회적 부작용과 폐해 스스로 경계

PC통신 이용자들은 PC통신으로 인한 사회적 부작용과 폐해에 대해 경계하고 있으며, 특히 폭력적인 PC통신 언어사용(55.2%) 등의 문제가 심각한 것으로 지적했다. 이를 해결하는 방안으로 PC통신 이용자의 자발적인 이용문화 형성을 가장 중요한 과제로 꼽았지만, 심의 및 규제 등에 의한 PC통신문제 해결에는 회의를 나타내고 있었다.

표9 PC통신의 문제점

문제점	비율
폭력적인 언어 사용	55.2
별다른 문제 없다	25.6
상업용 S/W 게시 등 저작권 침해	6.4
폭편 및 음란 게시물 게재	6.4
반사회, 국가적 게시물 게재	1.7
기타	4.7

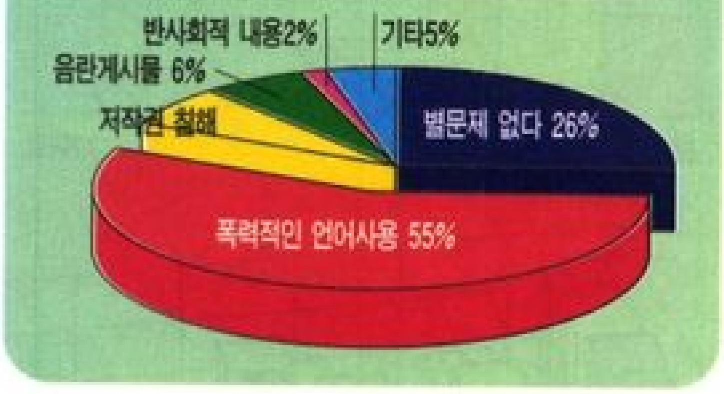
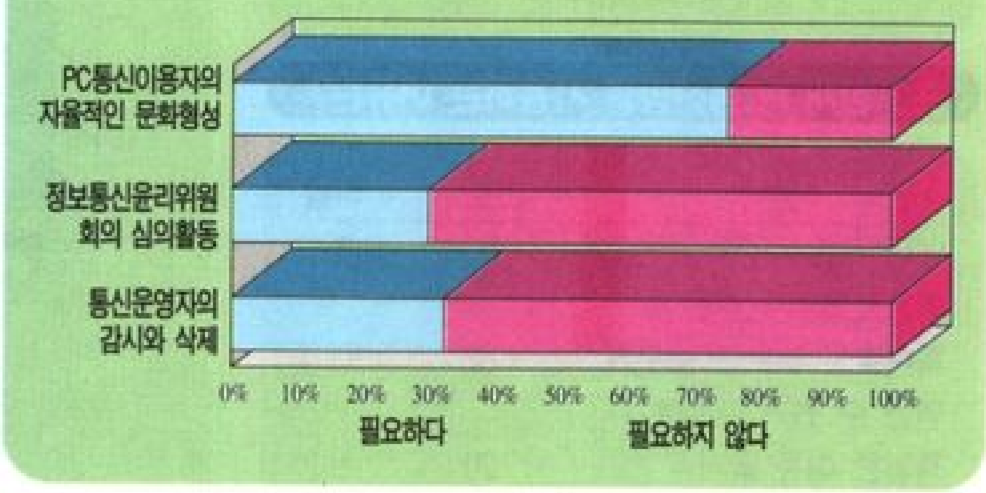


표10 PC통신 문제점에 대한 해결방안

문제점	그렇다	안그렇다
PC통신 이용자의 자율적인 문화형성	75.7	23.8
정보통신 윤리위원회의 심의 활동	16.8	83.2
각 PC통신 운영자의 감시와 삭제	34.1	65.9



이용자 상호간 사회적 노력이 필요

정보화 사회로의 진입이 본격화되면서 첨단 네트워크중 하나인 PC통신이 점점 대중화 되어 가고 있다.

① 심야 시간대 통화폭주로 인한 접속 지연과 느린 통신속도의 해결을 위해, PC통신 전용회선의 할인율을 낮추더라도 현행 심야시간대 추가할인을 24시간으로 확대하여, 효율적인 PC통신회선의 이용 방안이 강구되어야 한다.

각 PC통신업체들은 경쟁적으로 고속형 PC통신회선이 확장을 제공해왔다. 그럼에도 접속 지연 및 불안정한 접속, 속도 저하 등을 호소하는 이용자들의 불만은 계속되고 있으며 앞으로도 이용자의 지속적인 증가 추세를 따라잡을 수 없을 것으로 보인다. 특히 고속 PC통신회선의 지역 불균형은 이용자의 수도권 집중(54.2%)으로 이어져 정보의 편중 현상을 심화시키고 있다.

따라서 각 지역을 중심으로 한 PC통신회선 확장과 함께 다른 한편에서는 제한된 PC통신회선을 효율적으로 이용하려는 노력이 필요하다.

② 좀 더 쉬운 PC통신 사용을 위한 PC통신 공통 명령어 개발과 PC통신사별 연동체계 구축으로 각 통신망별 정보 교환 체계가 이루어져야 한다.

각 PC통신망간의 비교에서 PC통신 매니아들은 비교적 사용하기 편리한 나우누리를 가장 좋은 PC통신망으로 꼽았다. 이유는 하이텔과 천리안에서 사용하는 명령어를 모두 사용할 수 있기 때문이었다.

이 조사 결과에서 시사받을 수 있는 것은 다른 PC통신망에도 이용자 위주의 이용 체계가 개발되어야 한다는 점이다. PC통신망 전체적으로 볼 때에도 다른 PC통신망에서의 접근이 서로 차단되어 다른 PC통신망의 이용을 위해서는 추가로 가입하거나 접속을 끊고 새로 접속해야하는 불편함이 있다. 이 또한 각 PC통신망간의 연동체계로 다른 PC통신망의 가입자에게도 전자 우편 등을 보낼 수 있는 등의 서비스의 개발이 이루어져야 한다.

③ PC통신의 연령별, 성별, 불균형 해소를 위해 청소년용, 여성용 전문 서비스가 개발되어야 한다.

대부분의 PC통신 조사에 의하면(중앙일보, 95년 1월 6일자 : 조선일보, 95년 2월 21일자), 20대(51.4%)의 남자(74.4%)가 PC통신을 가장 많이 이용해 연령별, 성별 불균형 현상이 두드러지고 있다. 이번 PC통신 매니아의 선정에도 전체의 98%가 남성으로 나타났다.

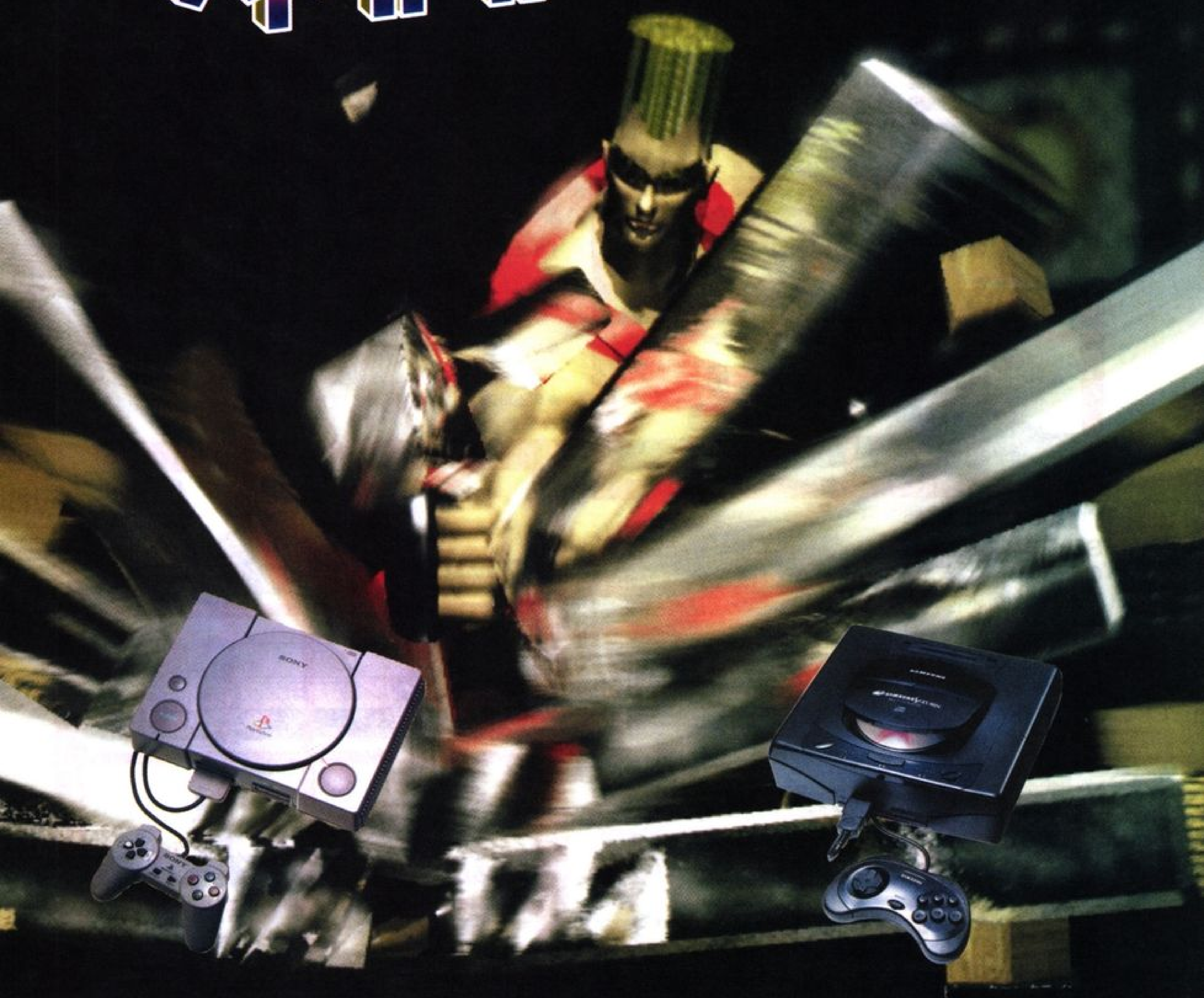
현재 성인용 서비스를 제외하고는 이용장의 접근에 제한을 두지 않는 방식에서 이용자번호(ID)를 통해 '청소년용', '여성용', '성인용' 등으로 접근할 수 있는 서비스로 특화시켜 음란 및 폭력물에 대한 청소년의 접근을 차단하고, PC통신에서 상대적으로 소외되고 있는 여성과 중장년층의 적극적인 참여를 유도할 수 있는 전문 서비스의 개발이 필요하다.

④ PC통신 예절(NETIQUETTE)을 제정하여 PC통신이용자 물론 비 PC통신 이용자에게도 널리 홍보해야 한다.

이번 조사에서 대부분(74.4%)의 응답자는 PC통신에 문제가 있는 것으로 인식하였다. 그러나 PC통신으로 인한 문제는 PC통신이 갖는 본래적인 문제이기 보다는 PC통신 문화가 정착되지 않은 것에서 비롯된다. 이를 위해 'PC통신예절(NETIQUETTE)' 등을 제정, PC통신이용자는 물론 비 PC통신 이용자에게도 적극 홍보하여 실효를 거둘 수 있도록 해야 한다.

PC통신을 포함한 뉴미디어의 역할이 사회적 의사 소통수단으로 시민적 참여와 민주적 권리를 신장시키는 도구로 정의된다면, 이는 참여기회 확충과 그를 올바르게 이용하는 문화가 있을 때에 가능하다. PC통신을 정보 고속도로에 비유한다면 누구나 쉽게 참여할 수 있는 정보고속도로 건설과 이를 효율적으로 이용하는 PC통신문화 형성에 보다 많은 사회적인 관심을 필요로 하는 것은 더 말할 나위도 없는 것이다.

차세대 게임라인



업소용 완벽 재현에 새턴 자신만만 해졌다!



장 르	대전액션	발매일	95년 12월 초순 예정
제작사	세가/삼성전자	가 격	미정

버철 화이터2

이것이 새턴용 버철화이터2이다!

드디어 기다리던 새턴용 버철화이터2가 발매되었다. 업소용과 거의 같은 수준의 그래픽과 사운드를 구현한 새턴판 버철화이터2의 오프닝과 구성을 중심으로 국내 최초로 지면에 공개한다.



오리지널 오프닝 CG중에서 1에서 2의 캐릭터로 변형하면서…

SS 오리지널 오프닝 CG화면 대공개

새턴용 버철화이터2에는 업소용과 같은 오프닝과 엔딩 그리고 새턴용을 위한 오리지날 CG가 수록되어 있다.

오리지날 CG는 전작 1에서 2의 캐릭터로 변형되는 모습과 기술을 쓰는 장면을 그렸다. 또한 오프닝 데모도 업소용과 같으나 설정에서 2.0에서 2.1로 설정할 경우 어드버타이즈 데모도 2.1용의 2P칼라로 바뀐다.

게임모드는 전부 6가지

● **아케이드 모드** - 업소용과 같은 일반적인 대결 모드. 도중에 대전참가도 가능

● **VS 모드** - 대전전용 모드. 캐릭터를 자유롭게 선택할 수 있다.

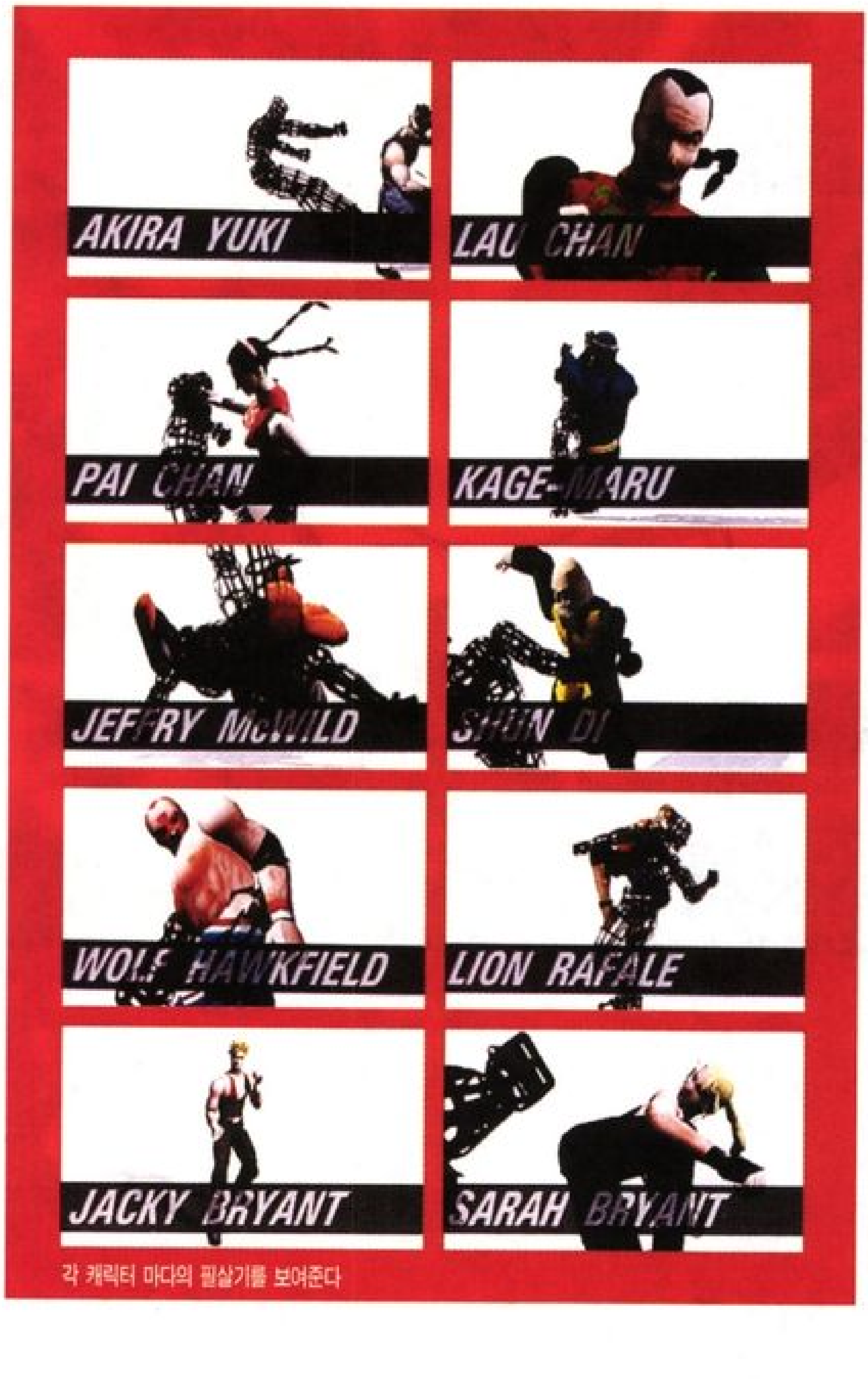
● **익스퍼트 모드** - 대전이나 CPU와 싸울 때 특정 기술을 사용하는 패턴을 새턴이 배운 다음 그에 대응하여 싸우는 모드로서



2.0의 어드버타이저 데모도



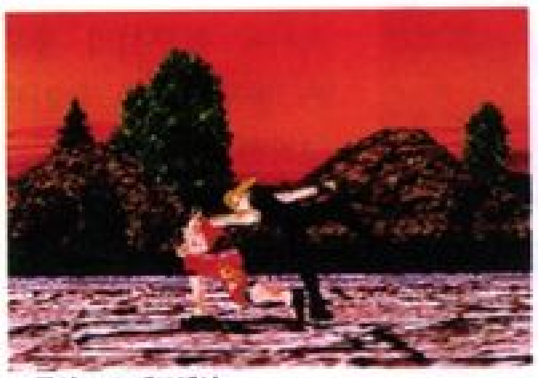
2.1용 2P칼라로 전환



각 캐릭터 마다의 필살기를 보여준다

업소용보다 플레이어의 공격에 대한 방어가 한층 더 강화되어 있다. 또한 기억된 학습효과는 캐릭터마다 리셋시켜 지울 수 있으며 저장도 가능하다.

- **랭킹 모드** - 자신의 레벨이 어느 정도 되는지 측정할 수 있는 모드.
- **팀 배틀 모드** - 5대 5로 팀을 구성하여 대결을 벌이는 모드 같은 캐릭터 끼리의 중복 선택도 가능하고 CPU와 싸울 수 있다.
- **워치 모드** - CPU가 임의의 캐릭터 2을 선택하여 자동으로 대전을 벌이는 모드로 기술을 모르는 초보자에게 참고가 될 듯.


보통의 2.0 데모에서…


설정에서 전환시켜 주면 2.1데모로 진행된다

업소용을 완벽 재현

그래픽

캐릭터 그래픽은 업소용과 거의 똑같을 정도로 묘사되어 있다. 물론 캐릭터의 2P컬러도 재현되어 있으며 셀렉트 화면에서의 캐릭터 선택장면도 완벽하게 재현해 놓았다. 또한 제일 마지막에 등장하는 듀랄도 완벽하게 재현되어 있다. 게다가 카게의 경우 20승 이상이 아니면 볼 수 없었던 얼굴도 쉽게 볼 수 있도록 되어 있다.

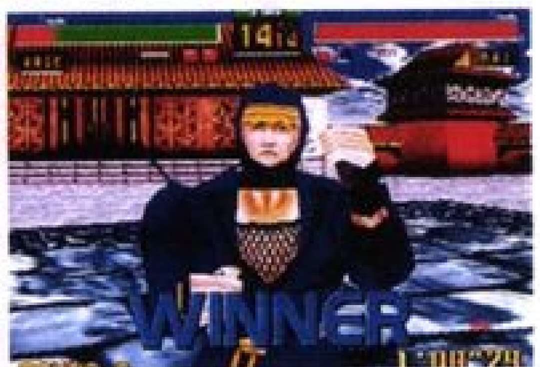


셀렉트 화면도 완벽하게 재현


엔딩에 나오는 오리지널 CG중에서 한장



듀랄도 완벽하게 재현되어 있다



카게의 얼굴도 20승을 하지 않아도 쉽게 볼 수 있도록 되어 있다

배경 스테이지

각 캐릭터가 등장하는 배경도 오락실과 똑같이 재현해 놓았다. 단 업소용과는 달리 폴리곤으로 처리되어 있지 않고 BG2장과 바닥에 BG로 제작되어 있다. 또한 사라와 잭키의 특설 스테이지도 재현해 놓았고 듀랄 스테이지는 물속의 풍경을 그대로 재현해 놓았으나 울프 스테이지의 주위에 쳐진 철망과 순제 스테이지의 통나무 뗏목이 강을 흘러가면서 다리밑을 지나가는 부분은 수정되어 있다.


순제의 스테이지는 여러가지 이유로 수정되었다


듀랄의 스테이지는 완벽하게 재현

움직임

버철화이터 2의 가장 큰 특징이라고 할 수 있는 60플레임을 완벽하게 재현해 놓았다. 특히 각 캐릭터의 대표적인 기술을 사용하는 느낌은 거의 업소용과 똑같다. 또한 캐릭터의 이동에 따라 움직이는 상대 캐릭터의 머리 움직임과 뒤로 돌아서 상대를 공격하는 페인트 모션 등도 완벽하게 재현했다.


아키라의 대표적인 기술 붕격운신쌍호장도 무리없이 움직인다

기술

대표적인 기술은 거의 무난하게 작동될 뿐만이 아니라 게임을 끝낸 후 화면을 느리게 작동시키는 슬로우나 각종 버그도 새턴판 버철화이터2에 대응(?)한다. 단, 새턴용은 업소용과 타이밍이 미묘하게 다르므로 직접 해보면 오락실에서 볼 수 없었던 기술에 잡히는 경우를 종종볼 수 있을 것이다.

새턴판에서만 즐길 수 있는 오리지널 모드

새로운 수정판 버철화이터 2.1에 대응

버철 화이터2뿐만이 아니라 수정판인 2.1에 대응가능하다. 2.1로 설정하면 룰이 2.1로 바뀌는 것만이 아니라 어드버타이저 데모도 2P칼라로 바뀐다.

슬로우 모드로 스테이지 공략가능

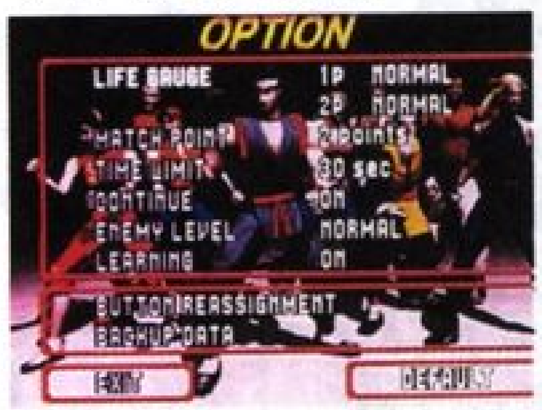
듀랄의 느린 움직임으로 벌이는 대전도 아무 스테이지에서 가능하다. 어떤 이벤트를 클리어하면 듀랄 스테이지에서 슬로우모션으로 전 캐릭터와 대전을 벌이는 것도 가능하다.



듀랄의 스테이지에서 슬로우모션으로 전캐릭터와 대전가능

다양한 옵션기능

옵션에 들어가면 다양한 설정이 가능하다. 게임 레벨에서 라이프게이지 등의 일반적인 설정과 지금까지 플레이어의 기록이나 공격패턴 등의 데이터를 담은 백업 데이터와 학습효과의 ON/OFF, 2.0<->2.1의 버전설정, 배경음악의 선택, 슬로우 모드 등의 선택이 가능하다(단, 일부의 설정은 어떤 이벤트를 클리어 하지않으면 처음에 등장하지 않는 것이 있다).



옵션은 기본적인 설정 이외에도 여러가지 재미있는 기능을 설정할 수 있다

과연 듀랄 선택은 가능한 것인가?

전작의 버철화이터와 같이 듀랄의 선택은 가능한 것인가?

이러한 의문에 대해 가능하다고 생각된다. 업소용 버철화이터 2.1에는 이미 듀랄이 대응되고 있지만 아직 새턴용으로 듀랄을 고를 수 있는 커멘드가 공개되지 않은 상태이므로 조금 시기를 보고 기다릴 수밖에…

지금 강철의 유전자가 태동하기 시작했다!



장 르	시뮬레이션	발매일	95년 12월 예정
제작사	아트딩크	가 격	6,800엔

카르니지 하트

기존의 전략 시뮬레이션과는 달리 실제 전투에 관여하지 않는 시뮬레이션 게임. 머신의 사고 회로를 조립하여 전투 로봇을 탄생시키는 설계 SLG.
캠페인 메뉴얼은 과정에 지나지 않으며 자신이 제작한 로봇의 실력을 테스트해 보는 것이야말로 이 게임의 진정한 목적이 된다.

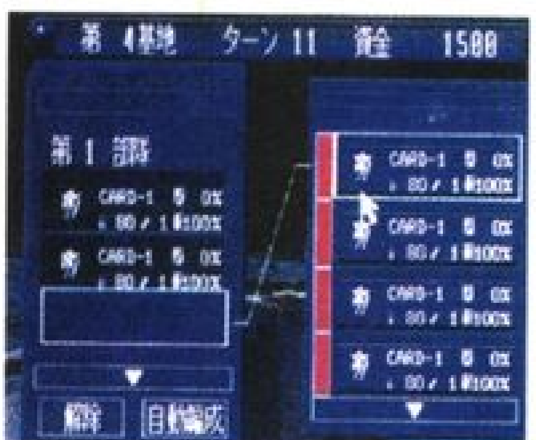




전투신에서는 아슬아슬한 상황이 속출. 오리지널 병기의 위력이 평가되는 장소이다



병기의 행동 하나하나를 연결하는 중요한 사고 회로 칩



병기를 생산하는 즉시 출격하자. 치밀하게 전략을 세우지 않고 부대를 편성하면 비참한 최후를 맞게 된다

병기를 제조해서 전투장에 조달하자!

일반적으로 전략을 수행하고 있는 유니트에게 지령을 내려 승리로 이끌어 가는 형태가 시뮬레이션의 정석이라고 할 수 있겠지만 「카르니지 하트」에서는 이런 고정관념을 과감이 무너뜨린 참신한 아이템으로 가득하다. 게임의 배경은 80년 후의 목성, 군의 사령관인 플레이어는 기계를 조작해 적지에 침투시켜 풍부한 광물자원을 둘러싼 끔찍한 전쟁을 종결시키지 않으면 안된다. 전투는 폴리곤을 사용한 박력만점의 리얼타임 배틀로 플레이어가 전혀 조작할 수 없는 독특한 시스템도 채택하고 있다. 또 난이도가 다른 3개의 맵을 하나씩 선택해 시작할 수 있는 것도 이 게임의 매력 중의 하나이다.



지구에 산재해 있는 기동 병기 설계 기업에서는 인간 형태나 전투차 형태의 4종류의 병기가 준비되어 있다

시행착오를 거쳐 고성능 머신을 탄생시키자

기동 병기를 제작하기 위해서는 우선 장갑 무기, 엔진 등의 파트 설계도를 기업으로부터 구입하는 것이 필수적이다. 그것을 이용해 오리지널 기동 병기를 생산한다. 다음으로 가장 중요한 것은 머신의 사고 회로를 조립하는 것이다. 플레이어는 전투에 있어 여러가지 행동 패턴을 테스트해 보고 시행착오를 거쳐 조립하는 것이 필수적이다. 어느 정도 소프트웨어가 완성되면 실전 테스트를 개시한다. 여기서 병기의 행동을 체크해 개량



을 거듭해 가자. 스트레이트로 병기를 조작하는 것은 불가능하므로 몇번의 테스트를 반복해 보다 좋은 성능의 병기를 생산해 내어 적진으로 출격시키자!

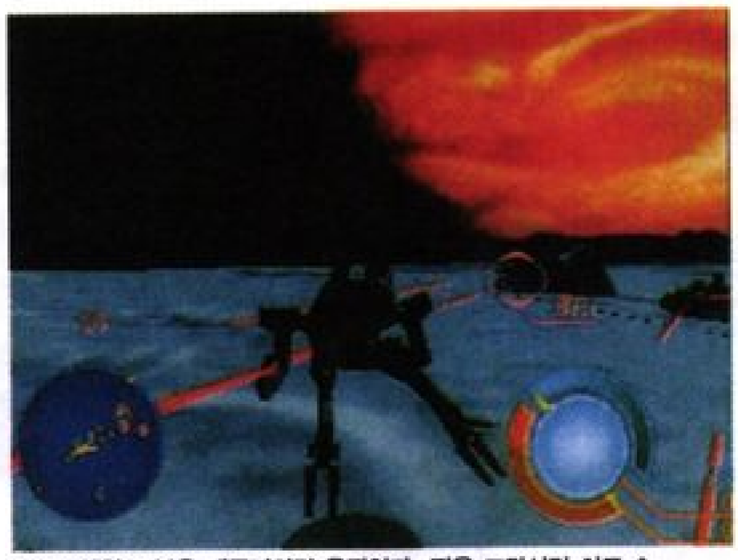
캠페인 모드 최초 공개

메모리 카드를 이용한 즉석 토너먼트 개최

게임중에 경제 상황은 어떤 플레이어든지 일률적이다. 극한적인 한계에 부딪치는 것은 누구나 경험하게 되는데 여기서 로봇끼리의 승부를 결정하는 것은 센스있는 설계와 치밀한 프로그램이 좌우된다. 이 게임에서 설계한 로봇은 메모리 카드에 저장이 가능하다. 이것을 동료로 유입시켜 하나의 플랫폼에서 모집하면 대전 플레이어가 실현된다. 더욱이 각각의 대전중에 토너먼트 시스템이 준비되어 있다. 일단 전투가 시작되면 자신의 기체에 더이상 손을 쓸 수 없는 상황이 되며 조종하는 대로 움직여 주기만을 바라며 단지 지켜 볼 뿐이다.

캠페인은 바로 끝나지만 게임은 끝이 없다. 특히 프로그램 개량에는 끝도 깊이도 알 수 없는 무한함이 느껴진다. 때문에 최종 목적은 대전에 있다. 프로그램에는 상상을 초월할 정도로 세세한 설정이 존재한다. 모든 상태에 대응한 조건 이외에도 카운터 설정과 부대 내에서의 신호, 발신 등을 어떻게 사용하면 좋을지 등 알 수 없는 명령까지 준비되어 있다. 캠페인의 범위 내에서는 이런 것까지 신경쓸 필요는 없지만 일단 전투 태세에 돌입하면 신호의 명령에 따라 조직적인 팀 플레이가 진행되어야 한다.

통상적인 대응에서 벗어나고 싶으면 프로그램 에리어도 그만큼 확대되어야 한다. 그러기 위해서는 캠페인을 진행시켜 고성능 CPU를 입수하지 않으면 안된다. 강력한 무기도 물론 중요하지만 이 게임에선 번뜩이는 두뇌야 말로 가장 강력한 무기로 인정된다.


2족 보행형 로봇은 개구리처럼 움직인다. 적을 교란시켜 히트 & 어웨이로 싸울 때에는 이 타입이 적합하다. 다만 경량급인 만큼 수비시 위태로움을 커버할 수 있는 전술을 구사할 필요가 있다


캠페인 프로그램은 한정되어 있지만 대전에서는 장애물 등과 같은 위기 상황에 대비할 필요가 있다


줄지어 진행하는 3개의 기체들은 보는 것만으로 충분히 흥미롭다


적이 없는 필드의 모서리를 향해 전방 점프. 프로그램이 불충분한 것을 인식하지 못하는 로봇은 쓸데없는 동작을 반복한다


2개의 기체가 합세해 적을 향해 미사일을 집중 포화한다. 하지만 그보다 더 중요한 것은 그 후에 어떤 신속한 대처를 구사할 것인가 하는 점이다

타입별 기본 전략을 체크하자

전략은 기본적으로 두개의 벡터 사이의 밸런스로 성립된다. 그 하나는 방어력과 공격력이 높은 공격을 가하는 중량급의 전략이다. 다른 하나는 동작을 중시하는 수법을 구사하는 경량급 전략이다. 중량이 무거운 순으로 본다면 전차형, 다각형, 2족 보행형, 비행형 순이다. 물론 저마다 장단점은 있다. 대응 파트를 봐도 사용이 능숙한 무기와 서툰 무기가 존재한다. 여기서 제일단계로서 우선 극단적인 방법을 택할 것인가 밸런스를 중시할 것인가 양자택일하지 않으면 안된다. 중량급과 경량급 두개의 벡터 사이 중 어떤 포지션을 취할 것인가하는 판단이 우선시 되어야 한다. 물론 마음에 드는 로봇을 선택해도 좋겠지만 기본적으로 완성되어 있는 로봇보다는 스스로 제작한 로봇을 선택하는 편이 좋다.

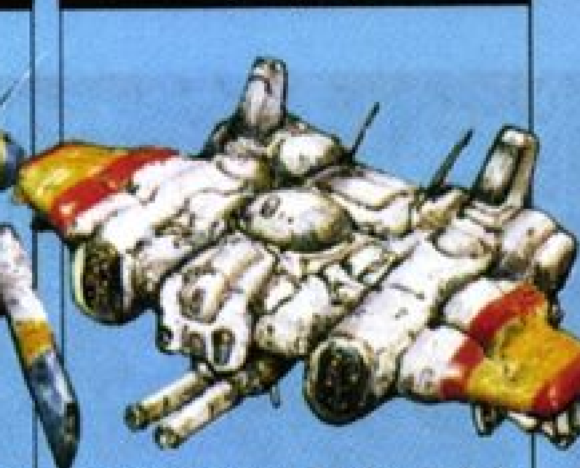
비행형


공중에 떠 있기 위해 최대한 경량으로 만들어져 있다. 공격하는 무기의 수준도 조잡한 면이 있지만 기습공격이 능해 적을 교란시킨 후 부지런히 공격을 시도하는 전법을 갖고 있다

2족 보행형


2족 보행형은 몸이 가벼운 만큼 경쾌하게 진행하며 강력한 무기를 적절히 구사하는, 밸런스적인 면에서 가장 우수한 기종이다. 단점이라고 하면 쉽게 넘어진다는 것이다

다 각 형


2족 보행형과 전차형의 중간 형태라고 할 수 있는 것이 바로 이 다각형이다. 균형이 잘 잡혀 있지만 그것이 또 어설프게 보이기도 한다. 강력한 무기로 승부하는 편이 좋다

장르	시뮬레이션RPG
제작사	SCE
발매일	96년 2월 예정
가격	미정

훈장의 날개를 달고~

벨다셀바 전기

SCE가 창공의 낭만을 만끽할 수 있는 신감각 RPG 「벨다셀바 전기」를 제작하고 있다. 이 게임은 평상시는 2D 화면이지만 일단 전투에 돌입하면 3D 공중전으로 바뀐다. 플레이어는 비공정(하늘을 날으는 배)의 선장이 되어 혼탁한 혹성에서 벌어지는 3민족의 전투 속으로 평화를 위한 고난의 길을 떠나게 된다.

벨다셀바 혹성의 운명은 누구의 손에?

요정도 신도 등장하지 않는다. 인간이 자기 스스로의 능력만으로 미래를 개척하는 스토리 구성으로 주인공이 난파한 우주선에서 탈출해 지상의 인간들과 첫대면하게 되는 것으로 이야기는 시작된다.

이야기의 무대가 되는 벨다셀바는 파스크인이라는 다른 별 민족에게 점령당한 아픔을 가진 혹성이다. 하지만 파스크인들의 위력이 점점 쇠퇴하게 되면서 이 벨다셀바 혹성은 파란만장한 운명의 손아귀에 놓이게 된다. 3국으로 뒤얽힌 주도권 쟁탈전이 시작되는데, 그 중 하나의 민족은 파스크인의 잔당으로 구성된 노이파스크국이다. 그리고 두민족은 같은 벨다셀바 민족들에서 분열된 기단 왕국과 무노키이 연방이다. 이 3국이 얽혀 있는 좀 복잡한 적대관계 속에서 전쟁은 끊이지 않는다.

여기에 표류 도중에 도착하게 된 주인공 미사키는 이 혹성 어떤 민족에게도 구애되지 않는 독자적인 전투 노선을 펼친다. 이 게임의 가장 큰 특징이라고 하면 플레이스테이션, 아니 시뮬레이션 RPG 최초로 비공정이 등장하는 참신한 발상의 공중전이 펼쳐진다는 점이다. 비공정(비행선의 운행 성능을 갖춘 장갑선)이 펼치는 공준전이란 과연 어떤 걸까?



각국의 특징을 살린 마을 풍경이 재미있다



비공정 내의 동료 캐릭터와도 연락이 가능하다

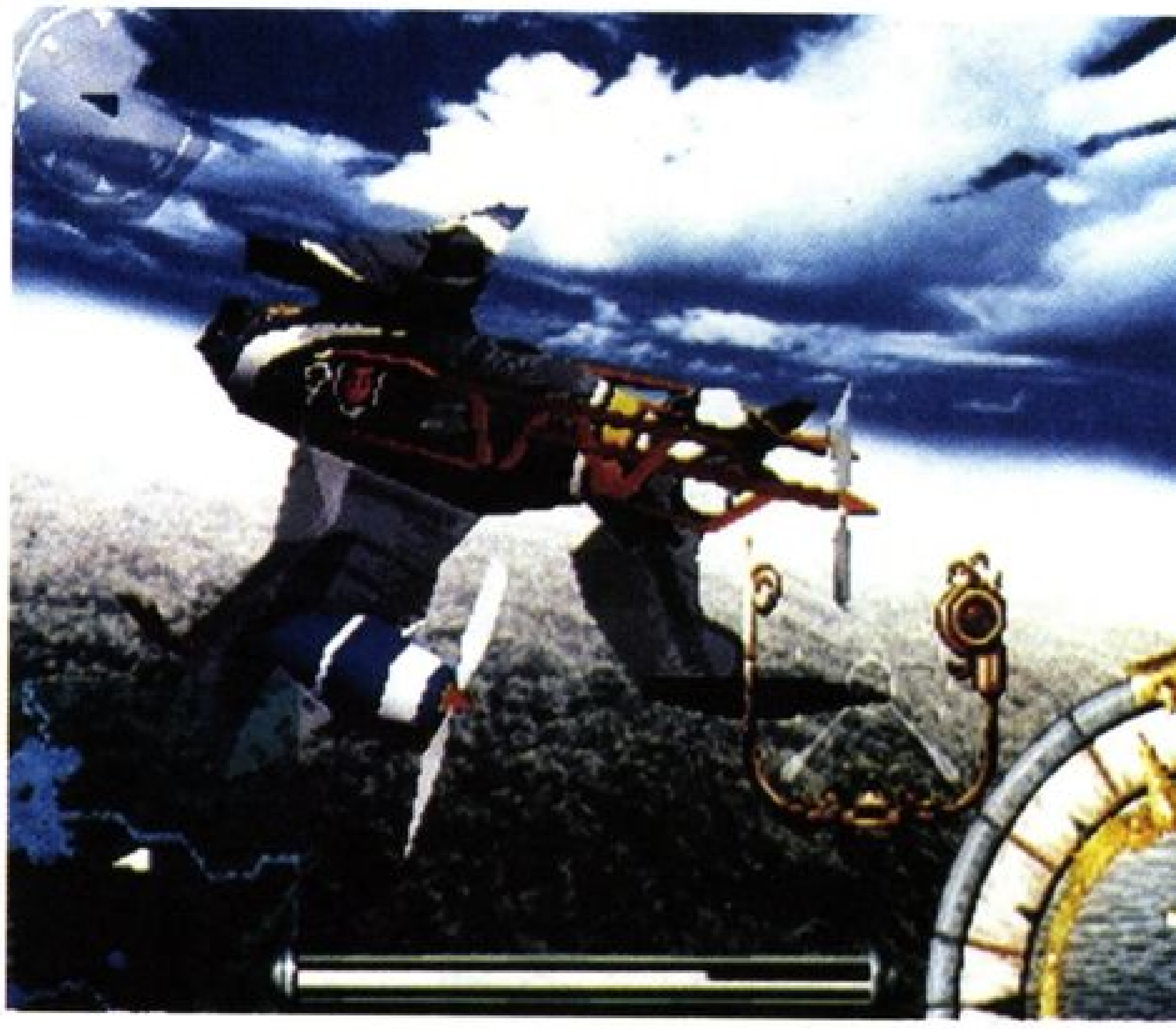
스토리는 2D 화면으로 전개

이 게임은 기본적으로 공중전 시뮬레이션을 진행하는 3D 화면과 스토리(비행선을 개조 무기의 구입 등도 포함)를 진행시키는 2D 화면으로 구성된다.

스토리는 주로 지상의 마을을 중심으로 진행되며 비공정의 구입도 마을에 있는 상점에서 이루어진다. 여기에 등장하는 아군 캐릭터는 20인 정도로 비공정의 스탭으로서 동료가 되어 준다. 비공정의 내부에서도 이 캐릭터들과의 대화가 가능하므로 어떤 이벤트가 일어날 지는…



이 화면은 2D 화면으로 캐릭터 디자인에 생동감이 느껴진다



풀 폴리곤의 숨막히는 3D 공중전

비행 시뮬레이트 감각의 공중전으로 진행되는 이 게임은 전투 필드 속의 맵과 레이다를 이용해 적을 발견해 모두 파괴하면 클리어된다. 풀 폴리곤으로 묘화



비공정의 조종과 포격을 2인이 분담할 수 있도록 플레이 모드가 설정되어 친구와 공동전선을 펼 수 있다.











여기에 게재된 것은 아직 개발중에 있는 미완성 단계의 모습이지만 그래도 비공정의 매력적인 스타일은 충분히 짐작할 수 있다. 게임의 진행상 미사키는 수차례나 비공정을 갈아타야 하기 때문에 실제로는 더 많은 타입의 비공정이 등장한다. 또 야간 전투가 있어 적 비공정이 발하는 가느다란 빛만을 의지해 공중전을 펼쳐야 하는 상황에도 부딪치게 된다

하늘을 향해 비상하는 비공정의 위상

된 지형과 거침없이 공격해 오는 적기는 박력 만점의 화상을 자랑하지만 이보다 더 주목할 만한 것은 조작방법이다. 화면에서는 평상시 플레이어의 기체가 표시되는데 조준과는 다른 조작으로 자기는 LR 버튼으로 선회, 상승, 하강하며 적이 시야에 들어오도록 조종해야 한다. 조준은 방향키로 표적을 정한다. 조준은 레이다의 자동 추적 장치인 라큰(lockon)이 있어 시뮬레이션 게임이 서툰 사람도 손쉽게 할 수 있도록 되어 있다.

전투화면 체크

레이다
근거리 레이다. 이 범위 내에 적이 나타나면 공격할 수 있다. 물론 자기(플레이어)의 시야에 적이 들어오지 않으면 공격할 수 없다. 선회를 해서 적을 공격하자

적기
적기는 한 기종이 아니다!! 복수의 적기를 동시에 상대해야 할 상황도 있다

적기의 HP 게이지
레이다로 자동 추적된 적의 HP 게이지. 위의 게이지로는 기체의 HP를 보여주며 아래의 게이지는 장갑의 상태를 나타내 준다



맵
전투 필드 맵. 시야에 들어오지 않는 적기는 맵을 보면서 찾아 내자. 필드 전체가 표시되는 것이 아니라 자기를 중심으로 표시된다는 것을 기억해 두자

조준
적을 일단 겨냥해 공격개시 하면 그 적이 화면 내에 있는 한 레이다 망에서 추격되는 상태가 지속된다

속도계
자기의 속도계. 가속과 감속을 적절히 조절하면서 적기를 추격한다. 에어 브레이크(공기 제동기)도 가능하다

자기
자기는 선회 방향이나 조준의 위치에 따라 플레이어에게 보이는 각도가 변해 간다

자기의 HP 게이지
적기의 HP 게이지와 동일하게 표시되며 양쪽 게이지 모두 소비되면 기체는 침몰된다

캐릭터 소개



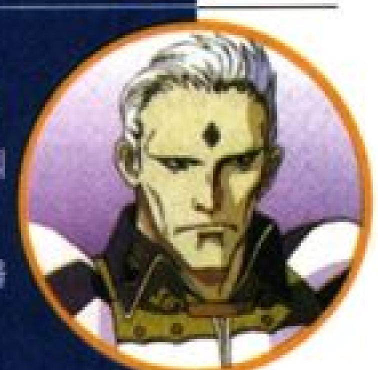
미사키
주인공으로 벨다셀바에 불시착 후, 잠시 노이파스크 군에 가담하지만…



카휘
벨다셀바의 평화를 바라는 이노파스크 국의 중령. 미사키에게 우호적이다



시델
기단 왕국의 왕자. 초자연적인 능력의 소유자



자크셀
노이파스크 군의 대령. 자국의 운명에 가장 민감하게 반응을 보인다



오유 키를
노이파스크 군인. 카휘의 부하로 그녀를 언니처럼 따른다



마르단
미사키의 스승으로 사람들의 뒤를 돌봐주는 것을 좋아한다

시행착오 속에 변모하는 파이오니아

3DO 인터랙티브 멀티 플레이어는 미국 3DO사가 설계한 사양에 입각한 가정용 CD ROM 플레이어. 국내에서는 94년 10월에 마쓰시타 전기 산업이 「리얼」을 94년 10월에는 미츠요 전기가 「트라이」를 발매했다. 국내에서 입수 가능한 타이틀 수는 약 100개, 플레이어의 보급대수는 리얼이 일본 35만대, 해외 15만대, 트라이는 일본 내에서 만대가 넘고 있다.

이상은 높지만 현실은 냉혹하다

3DO는 32비트 RISC CPU나 CD ROM을 채택한 모든 신세대 게임기 중에서도 가장 먼저 발매됐다. 그것과 함께 플렛폼 홀더와 하드, 소프트가 제각기 분리되는 가장 독특한 비지니스 모델을 가지고 있다. 그림1)

3DO사는 소프트와 칩 세트를 제조할 때에 저가의 로얄티를 집중시키는 것만으로 소프트의 내용이나 제작 갯수에 관해서는 제한하지 않는다. 타이틀의 제작 툴은 맥에 접속하는 저렴한 가격의 것이어야 한다. 소프트 제작 로얄티는 한장당 약 3달러로 싼 편이다.

16비트 게임기에서 닌텐도는 하드, 소프트, 규격의 라이센스 3개를 모두 1개사에서 콘트롤했다. 3DO의 비지니스 모델은 닌텐도의 방식을 완전히 정면 도전한 것이라고 할 수 있다.

일렉트로닉 아츠나 마쓰시다 전기 등에서 뒷받침해 주는 3DO사업은 순조롭게 93년 10월, 미국에서의 발매를 가능케 했다. 그러나 사태는 그리 순탄하지 만은 않았다. 마쓰시다 전기는 약 6만대를 미국에 수출한 것으로 93년 말에는 일시 출하를 정지당했다. 타이틀의 질이나 양, 그리고 결정적인 것은 하드의 가격이 그 원인이었다.

시행착오를 거듭하는 비지니스 모델

3DO 이전에도 닌텐도와 같이 강력한 플렛폼 홀더에 연결되지 않고 오픈된 플렛폼 「CD-1」을 만들려는 움직임은 있었지만 결국 하드는 완전히 하드만의 수지타산을 염두한 나머지 가격은 당연히 높아질 수밖에 없었다. 하드가 팔리지 않으면 소프트 제작자는 적극적으로 투자하고 싶어하지 않는다는 악순환이 되풀이 되기 시작한 것이다. 미국도 3DO를 다시 부흥시키려는 단계에서 결국 똑같은 난관에 부딪치게 되었다.

3DO사는 우선 하드의 가격을 내리기 위한 방법을 모색했다. 그것은 하드 메이커에 대해 '94년 9월말까지 다시 3DO 붐을 일으킨다면 3DO 플레이어를 1대 제작할 때마다 3DO사의 주식을 2주식 배당한다' 라고 하는 획기적인 조건부 제안을 내걸었다. 이에 따라 마쓰시다 전기는 플레이어의 판매 가격을 700달러에서 500달러로 인하했으며 일본 내에서도 발매 직전에 79,800엔에서 54,800으로 대폭적인 가격인하를 시도했다.

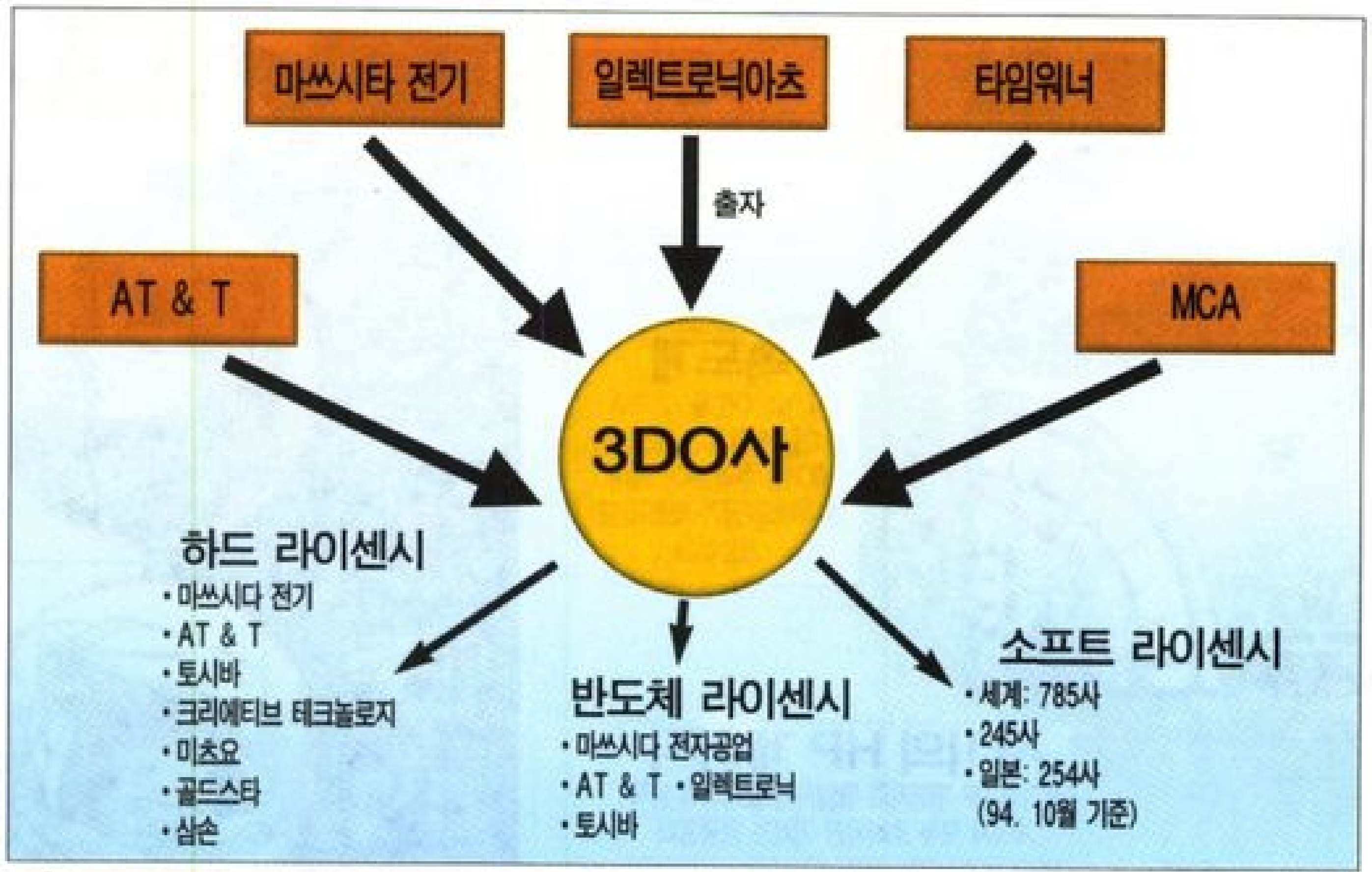


그림1) 3DO를 둘러싼 제휴 관계

마쓰시다가 주도하는 소프트 제작

이후 소프트의 매매 약정도 3DO사측과 마쓰시다 전기측으로 각각 이분화 되었다. 마쓰시다 전기는 미국에서의 경험을 토대로 일본에서의 3DO 타이틀의 제작과 판매, 유통을 기본적으로 자사측에서 콘트롤하는 형태로 결정했다. 3DO측도 「자체 내에서의 소프트 제작은 하지 않는다.」라는 방침을 철회하고 「스타지오 3DO」 브랜드로 제작 개시에 들어갔다.

파나 소닉 브랜드는 소프트 하우스로의 타이틀 제작 지원을 대강 2가지 양상으로 규정지었다. 하나는 개발비의 반액정도를 마쓰시다측에서 직접 지불하는 대신에 저작권은 마쓰시다와 소프트 하우스의 공동 소유로서 더블 브랜드가 된다. 다른 한가지는 마쓰시다측에서 매입 갯수와 매입 가격을 보증해 소프트 하우스에 3DO 타이틀을 만들게 하는 것이다. 저작권이나 브랜드는 소프트 하우스측이 된다. 어느쪽의 경우라도 CD ROM 가격은 마쓰시다 계열의 CD 공장에서 결정되어 자켓 인쇄비와 3DO사에의 로얄티를 합쳐서 타이틀 1장당 800엔 정도의 비용이 들게 된다.

3DO의 주도권은 어디로?

마쓰시다 전기로서도 처음으로 시도하는 소프트 비지니스로 소프트의 취급 방법에 있어서 여러가지 시행착오를 거칠 수밖에 없었다.

마쓰시다 전기가 94년 11월에 오사카에서 3DO 타이틀을 1000장씩 무료로 배포한 일이 있었다. 이때 소프트 하우스측의 견해로는 「소프트를 무료 배포하면 하드의 구매 욕구를 자극할 수 있을 것이라는 발상은 너무나도 진부하다」라고 하는 우려의 목소리가 있었다. 마쓰시다는 이런 하나하나의 시행착오를 토대로 소프트 비지니스의 진행 방향이나 제작자의 기질을 이해하기 시작한 것이다. 일본에서 3DO 비지니스가 빠른 속도로 정착될 수 있었던 것은 바로 마쓰시다 전기의 끈임없는 개척 정신이 결실을 맺은 것이라고 할 수 있다.

하드가 다소 타산이 맞지 않는다고 해도 소프트로 보충할 수 있다. 이렇게 마쓰시다 전기가 하드와 소프트를 한개의 개체로 연결지으면 그만큼 마쓰시다 전기의 독특한 색깔이 부각되는 것은 당연하다. 타이틀 라인업도 마쓰시다의 의향이 최우선시 되는 것은 말할 필요도 없다.

실제로 이전에는 통용됐던 게임의 제작 기획도 최근에는 어필하기 힘들어 진 것도 사실이다. 결국 하드와 소프트가 각각 독립적으로 위험을 부담해 가면서 시장에 참여, 자유로운 상품 제작을 한다라는 당초의 이상과는 조금 다른 방향으로 일본의 3DO 비지니스는 구축되어 갔다.

미츠요 전기의 「트라이」나 크리에이티브 미디아의 PC용 3DO 보드 등 「리얼」 이외의 플레이어 발매는 이와 같은 상황에서 구심적인 역할을 했을 뿐더러 3DO 사업의 주도권을 누가 잡을 것인가 하는 궁금증을 불러일으킨 계기가 되었다.

「3DO 사업의 실질적인 주체는 마쓰시다이다」라고 자부하는 마쓰시다 전기측과 「3DO는 복수의 하드 메이커가 참여할 수 있는 오픈된 플랫폼이라는 최대의 이점을 살려야 한다」라는 미츠요측의 입장과는 상당한 견해 차이를 보인다.

소프트 비지니스에 관심을 가지고 있는 복수의 하드 메이커가 3DO 사업에 참여해 오고 있는 지금, 3DO측에서 어떤 교통정리를 단행할 것인가하는 수완적인 문제가 남아있을 뿐이다.

타기종과의 경합은 페어플레이로

3DO와 같은 오픈된 발상을 기본으로 하고 있는 경우에서는 세가나 소니사 등과 같은 다른 플렛폼의 대두를 자연스럽게 받아 들여 경쟁할 수 있어야 한다. 크리에이터가 제약 없는 자유로운 제작 환경을 필요로 하는 것은 당연한 일일 뿐만 아니라 앞으로 타이틀 이식 환경이 점점 더 개선될 것은 기정 사실이기 때문이다.

파워 PC 탑재 64비트기의 등장에 맞춰 3DO의 진면목을 보여줄 수 있는 것은 지금부터이다.

93. 1. 8	마쓰시다 전기, 美 3DO에 자본 투자 발표, 32비트 게임기를 93년 미국에서 발매 계획
93. 3. 6	남코, 美 3DO에 자본 투자
93. 7.15	마쓰시다 전기, 소프트 하우스를 모집해 3DO 타이틀 설명회
93. 7.16	3DO 재팬 설립
93. 7.30	美 3DO, 타임 워너 등과 제휴해 CATV에 참여
93. 8. 9	일본의 54개의 소프트 하우스가 美 3DO와 계약
93. 10.6	美 US 웨스트, 쌍방향 TV실험 단말기를 美 3DO에 개발 위탁
93. 10중순	마쓰시다 전기, 미국에서 3DO 플레이어 발매
93. 12.15	캡콘, 3DO 소프트 발매 계획
93. 1. 5	미츠요 전기, 3DO 플레이어 발매 계획
94. 1.11	마쓰시다 전기, 94년 3월 3DO 플레이어 발매계획 발표
94. 2.18	마쓰시다 전기, 3DO 플레이어 발매 직전 가격인하
94. 3.10	한국 2개의 메이커와 3DO 라이센스 계약
94. 3.14	코에이, 3DO 타이틀 발매 계획
94. 3. 20	마쓰시다 전기, 3DO 플레이어 발매
94. 4. 1	마쓰시다 전기, 동경과 오사카에 3DO 회사 설립
94. 4. 11	토시바, 3DO 타이틀과 라이센스 계약
94. 6. 14	마쓰시다 전기, 전자출판 참여 계획
94. 7. 13	마쓰시다 전기, 캐나다·대만에서 3DO 플레이어 발매
94. 7. 19	TDK, 美 3DO와 제휴 IC 메모리 카드 발매 계획
94. 8. 24	3DO, 64비트의 파워 PC 채택 계획
94. 10.1	미츠요 전기, 3DO 플레이어 발매
94. 10.1	마쓰시다 전기, 3DO 플레이어를 오픈 가격으로 전환
94. 10.25	마쓰시다 전기, 3DO 플레이어의 판매 예상을 하향 수정
94. 11.11	마쓰시다 전기, 저가격(48,000엔)의 3DO 플레이어 발매
94. 12. 5	마쓰시다 전기, IBM과의 제휴 정식 발표
94. 12	크리에티브 미디어, PC용 3DO 보드 발매

3DO를 둘러싼 최근 2년간의 주요 동향

3DO · REAL의 설계 컨셉트와 아키텍처

풀 동화에서 새로운 영상 미디어 실현

3DO 플레이어는 종래 애니매이션 제작에서 사용된 셀 이라는 개념을 컴퓨터 그래픽 세계에 도입해 제약 없는 자유로운 발상으로 타이틀 제작에 힘쓰고 있다. 셀 엔진이나 RISC 프로세서, 멀티테스킹 OS가 제공하는 플렛폼은 단순한 게임기 수준을 넘고 있다.

3DO · REAL은 미국 3DO사가 제안하는 CD ROM을 소프트 하우스의 모체로한 「인터랙티브 멀티 플레이어」라는 기능을 가진 시스템이다. 가정용 멀티 미디어기로서 게임 시장, 오락시장, 교육/학습 시장 등의 멀티 미디어를 둘러싸고 있는 각종 시장에 대응하기 위해 탄생된 새로운 컨셉트 상품이다.

3DO · REAL은 93년 10월의 미국 발매를 시작으로 94년 3월에는 국내에서 94년 가을부터는 캐나다, 영국, 대만으로 진출하기 시작했다. 발매 이후 재고 상품이 된 50만대의 하드웨어와 일본내에서의 약 100만 타이틀의 누계 약 180만대의 소프트웨어를 출하하고 있다.(94년 12월 기준) 또 3DO 시스템의 하드웨어 라이센스를 가진 메이커는 8개사, 소프트웨어 개발사는 785개사에 이른다.(94년 10월말기준) 이와 같은 현상태에서는 게임 소프트웨어가 주축을 이루고 있기 때문에 게임 전용기와 같은 이미지를 줄 수 있을 지도 모른다. 하지만 음악, 영상 출판, 게임 그 밖의 모든 시장의 바람을 충족시킬 만한 충분한 성능을 갖추었을 뿐만 아니라 인터랙티브한 성향과 리얼함도 겸비하고 있다. 다시 말해 「대화형식의 리얼한 영상」의 세계를 제공할 수 있는 멀티 플레이어라고 할 수 있다.

3DO REAL의 테크놀로지

지금까지는 CD ROM을 모체로 한 게임기나 멀티 미디어기기는 존재했지만 3DO REAL은 종래의 기종에는 없는 탁월한 성능을 지녔다. 기본적인 테크놀로지로서 다음과 같은 특성을 가지고 있다. 그림2)

❶자연스러운 영상을 표시할 수 있는 1670만색 표시기능과 디지털 NTSC/PAL 칼라 엔코더(encode)기능
❷CD 수준의 고음질을 제공하는 DSP(디지털 시그널 프로세서) 및 스테레오 16비트 D/A 컨버트
❸매초 6400만 픽셀이라는 고속 묘화기능을 실현하는 두쌍의 셀 엔진
❹32비트 RISC 프로세서
❺3MB의 대용량 메모리 채택
❻풀 모션, 풀 칼라 비디오 재생기능
❼인터랙티브한 영상을 실현하는 전용 멀티테스킹 OS
❽고속의 데이터나 프로그램을 읽어내는 배속 CD ROM 드라이브
❾배속 CD, CD G, 포토 CD 재생 기능을 표준탑재
❿MPEG1의 비디오 CD 재생 어댑터를 지원(옵션)
⓫데이지 체인에 의해 최대 8개의 콘트롤러 패드가 접속할 수 있는 콘트롤러 포트(port)

32비트 RISC 프로세서 채택

3DO REAL에서는 자연스러운 고품질 영상을 제공하기 위하여 두쌍의 독자적인 셀 엔진을 필두로 1670만색 표시가 가능한 프레임 버퍼를 구성해 RGB 각각 8비트 처리와 디지털 처리에 의한 NTSC/PAL 칼라 엔진 코팅, 8비트 이상의 비디오 D/A 컨버트 등을 채택했다.

또한 음성출력에서도 고속 DSP를 내장해, 고음질을 실현하는 D/A 컨버트를 채택했다.

CPU에서는 종래 워크스테이션 등에서밖에 채택하지 않았던 32비트 RISC 프로세서를 채택했으며, 이 고성능 프로세서에 의해 특수한 하드웨어 없이 리얼타임에서 필 모션의 영상을 재생하는 것이 가능해졌다. 물론 종래에는 체험할 수 없었던 소프트웨어도 실현 가능하게 된 것이다.

배속 CD ROM 드라이브는 이 같은 고성능 하드웨어에 대해 대용량의 데이터나 프로그램을 고속으로 제공한다. 이 드라이브는 REAL 시스템용으로 특별히 개발된 것으로 CD ROM 드라이브 내의 버퍼 RAM에서는 매초 4MB라는 종래의 배속 드라이브의 수배 속도로 베스트 전송을 실현한 것이다.

다음의 표 2에서는 3DO REAL의 주요한 사양을 제시했다.



그림3) 셀 엔진에 의한 묘화

셀 엔진의 특징

3DO · REAL에서는 도형 처리 방법으로 신 개념을 도입했다. 그것이 바로 셀(cell)이다. 여기서 셀이란 보통 애니메이션에서 사용하는 용어로 투명한 플라스틱의 용지에 그려진 도형(셀화)을 몇장이라도 포갤 수 있는 기능을 말한다. 물론 도형의 크기에 제한은 없다. 실제로 애니메이션에서는 배경 등에 화면의 수배나 되는 그림을 사용해 화면을 제작하는 것도 있다. 제한이 있어서는 자유로운 창작에 따른 완성도 높은 소프트웨어를 만들 수 없다고 하는 발상이 최초로 셀을 도입하게 한 계기였다. 더욱이 3DO · REAL에서는 실제의 애니메이션에서 사용되지 않았던 셀화의 기능을 도입하고 있다.

셀화라는 것은 보통 평면상에서는 포개어 사용할 수 있지만 얇은 플라스틱의 시트에 그려지기 때문

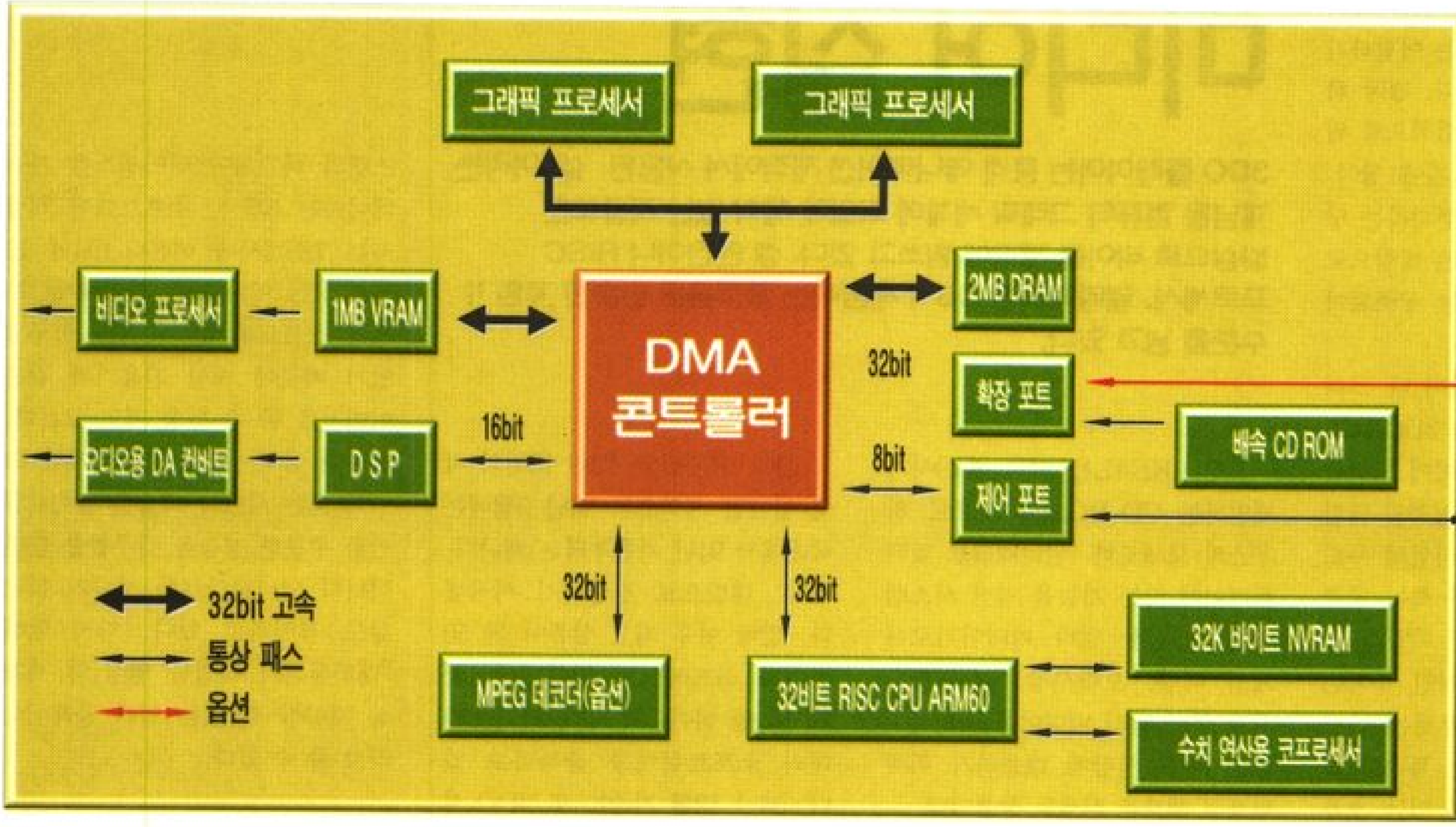


그림2) 3DO REAL의 블럭도

에 뒤집을 때에는 다소 주위를 요한다. 그렇게만 하면 간단히 변형할 수 있다. 셀에 그려진 화상은 원통형이나 원추형은 물론, 일그러뜨리거나 비틀 수도 있는 탁월한 자유도로 도형을 변형시킨다. 또 반투명한 그림 도구를 사용하면 반쯤 비치는 구름의 표현이나 색유리를 통해 본 듯한 영상도 만들 수 있다.

3DO · REAL에서는 이러한 셀의 개념을 표시기술 방식으로 채택하고 있다. 그래픽을 처리하는 하드웨어를 일컬어 「셀 엔진」 또는 「그래픽 애니메이션 엔진」이라고 부른다. 그림)3

매초 6400만 픽셀

셀 엔진은 셀 화상의 변형을 화면상에서 아주 간단히 실행할 수 있을 뿐만 아니라, 정지화면이나 동화 등도 셀로 처리한다. 특히 이 셀의 위력을 가장 효과적으로 발휘할 수 있는 것은 컴퓨터 그래픽이다. 컴퓨터 그래픽(CG)에서는 아무리 복잡한 곡선으로 이루어진 도형이라 해도 작은 평면의 집합체로서 그려진다. 이 작은 평면이 화면상으로 나타나기 위해서는 3DO REAL의 셀 엔진 능력이 발휘되어야 한다.

RISC 프로세서에서 평면의 정점 좌표만을 계산해 주면 셀 엔진이 작은 평면 전체를 계속해서 묘화하며 화면상에서 CG의 입체도형을 완성해 낸다. 동화상이라 할지라도 평면 데이터로 고칠 수 있으므로 복잡한 면에 동화상을 입히는 작업도 아주 편리하다.

셀 엔진은 메모리상의 두개의 프레임 버퍼를 제어한다. 한쪽의 프레임 버퍼로부터 화상 데이터를 읽어내어 표시하는 동안 다른 한쪽의 화상 데이터를 준비한다. 그렇기 때문에 두개의 프레임 버퍼가 필요한 것으로 합계 300K바이트의 메모리를 탑재한다. 이것에 의해 종래의 스프라이트와 같은 수의 제약은 완전히 해결됐다. 한쪽을 표시하는 동안 약 1/30초(PAL의 경우는 1/25초)사이에 이미 다른 한쪽의 프레임 버퍼로 자유롭게 접근한다.

1/30초, 이것은 매초 6400만 픽셀로 화상을 묘화할 수 있는 셀 엔진으로서는 충분한 시간이다. 이정도의 시간이라면 화상 전체를 완전히 칠하고도 7회나 다시 칠할 수 있다.

데이터 관리는 스프라이트와 같이 데이터와 투시면(table)에서 관리하지만 그 방법은 양쪽 다 복잡한 편이다.

데이터는 1픽셀당 1비트의 구성에서 16비트의 구성까지 필요하며 관리에서 압축된 데이터도 취급할 수 있다. 각 데이터마다 칼라 팔레트를 설정할 수 있다. 예를 들어, 문자와 같은 화상 데이터는 픽셀당 1비트의 구성으로 충분하지만 자연화면에서는 16비트가 필요하다. 최적의 구성이 이루어졌을 때 비로소 효율적인 메모리 사용이 가능하게 된다.

다채로운 그래픽 처리

테이블(투시면)은 데이터를 어느 위치에서 표시하는가하는 정보뿐만 아니라 확대나 축소, 변형의 방법, 반투명화의 방법, 묘화시의 휘도 설정, 칼라 팔레트를 어떻게 사용하는가 등의 정보를 준다. 테이블의 정보에 의해 같은 데이터를 다른 방법으로 묘화해 완전히 다른 영상을 얻어 내기도 하며 데이터를 효과적으로 사용해 메모리를 감소시키는 역할도 담당한다.

이것들의 정보를 셀 엔진은 DMA(direct memory access)에서 고속으로 읽어내서 프레임 버퍼에서 화상으로 재구성한다. 셀 엔진의 성능을 정리해 보면 다음과 같다.

❶최대 6400만 픽셀/초의 묘화 속도
❷묘화 속도와 메모리 사이즈 이외의 제한 없이 크기와 수의 셀을 묘화
❸화상(정지면 · 동화)의 확대 · 축소, 곡선, 꼬임, 뒤틀림 등의 처리가 가능
❹화상의 반투명화
❺광원을 고려한 밝기와 색상 연출
❻화상의 종류에 대한 화상 데이터의 비트 구성을 최적화하는 동시에 관리 데이터 압축을 지원

이상의 화상처리가 RISC 프로세서의 지시로 처리된다. 이 셀 엔진에 의해 종래의 멀티미디어나 PC에서는 실현할 수 없었던 리얼하고 다채로운 그래픽 처리가 가능해 졌다.

디지털 비디오 처리

앞에서 기술했 듯이 프레임 버퍼의 용량은 150K바이트이다. 3DO REAL의 화면은 640×480 도트에 1670만색 표시가 가능하다. 이것을 계산하면 640×480×24(32)= 1200K바이트가 된다. 3DO · REAL에서는 이것을 150K바이트, 다시말해 1/8의 용량에서 동일한 영상을 만들어 내는 것이다.

여기에서 일종의 압축처리가 사용된다. 세로방향, 가로방향, 색감 등 각각 1/2로 데이터를 압축한다. 이것을 리얼타임에서 전개해서 영상을 만들어 낸다.

NTSC비디오 신호(또는 PAL 비디오 신호)도 역시 디지털 비디오 기술로 만들어 내고 있다. 종래는 디지털 처리한 영상도 D/A 컨버트에서 일단 아날로그 신호로 교환한 후 아날로그의 칼라 엔코더에서 비디오 신호로 교환하는 번거로움이 있었다. 그 때문에 필터나 딜레이 라인이라는 부분이 필요했고 방송영상과 같은 깔끔한 비디오 신호를 얻기가 어려웠다.

3DO REAL에서는 24비트 디지털 RGB 신호는 디지털 상태에서 NTSC나 PAL신호로 교환해서 비디오 신호를 만들어 낸다
(그림 4)

디지털 오디오 처리

3DO · REAL에서는 오디오 데이터도 내부에서는 디지털 데이터로 취급된다. 오디오 CD로부터 추려진 음악 데이터도 프로그램에 의해 만들어지는 음향 데이터와 같은 양상으로 취급된다.

음성 데이터는 시스템 ASIC에서 내장된 DSP에 의해 처리된다.

CPU		32비트 RISC 프로세서 ARM 60 (12.5MHz)
메모리	RAM SRAM ROM	3MB (2MB:DRAM, 1MB:VRAM) 32K (배터리-백업) 해외 사양 : 1MB 일본 사양 : 1MB+1MB (Font)
비디오	영상출력	NTSC / PAL 컴포지트 비디오 출력 S비디오 출력 RF출력 (해외용)
	해상도	640 (수평)×480 (수직) — NTSC 768 (수평)×576 (수직) — PAL
	칼라 표시	최대 1670만 색 동시 표시
오디오	음성출력	핀 잭(Pin jack) : 1.6Vrms (0dB) 헤드폰 단자 : 30mW
	음성특성	S/N : 100dB 이상 주파수 특성: 4Hz 20KHz
CD ROM		디스크 사이즈 : 12/8cm 표준/2배속
	대응 CD	3DO CD, 음악CD, CD-G, 포토 CD 비디오 CD (비디오 CD 어댑터 필요)
콘트롤러 포트(Port) 확장 포트 AV 확장 포트		D서브-pin×1 30pin 콘넥터(connector)×1 68pin 콘넥터(connector)×1
전원 소비전력		AC100V±10%, 50/60Hz (일본사양) 16W

3DO REAL의 하드웨어

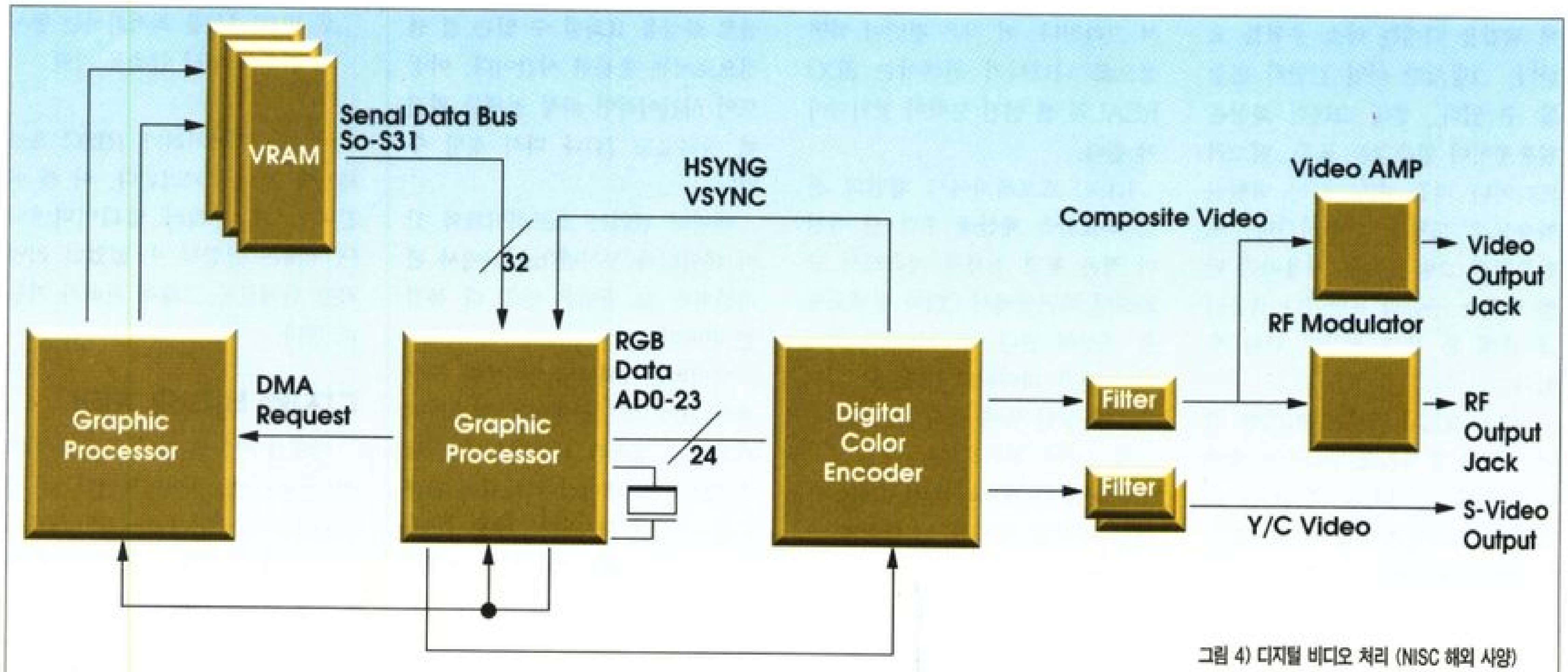


그림 4) 디지털 비디오 처리 (NISC 해외 사양)

각종 디지털 필터링 처리나 메모리를 채택한 에코 처리, 음의 합성 등을 용이하게 디지털로 처리한다. 또한 음의 입체감을 실현하는 3차원 오디오 이메징(imaging) 처리 등도 이 DSP에서 실현되고 있다.

DMA 시스템

현재의 3DO · REAL에서는 MADAM과 CLIO라고 하는 두개의 그래픽 프로세서가 사용되고 있다. 이것은 마쓰시타 전기 공업이 3DO사로부터 라이센스를 받아 제조하는 것이기 때문에 시스템 전체의 콘트롤러와 함께 디지털 비디오 처리나 디지털 오디오 처리를 실행하는 역할을 한다.

또한 비디오나 오디오의 처리를 CPU를 거치지 않고 고속으로 처리하기 위해서나 버스를 최대한 효과적으로 사용하기 위해, MADAM와 CLIO는 31채널의 DMA와 다수의 FIFO를 내장해 매초 50M바이트 버스의 전송 능력을 풀 가동시킨다. 이 MADAM와 CLIO는 3DO 플레이어를 위한 커스텀 칩 중에서 가장 비용이 많이 들지만 최근 0.8미크론 폭에서 설계된 이 두개의 칩을 0.5미크론 폭의 「ANVIL」이라는 한개의 칩에 집약해서 대량 생산을 도모하고 있다.

배속 CD ROM 드라이브

3DO REAL은 전용 CD ROM 드라이브가 탑재해 있다. 이 드라이브는 통상의 CD 드라이브의 두배 속도로 데이터를 읽어낼 수 있다. 물론 음악 CD 등의 일상 CD에서 데이터를 읽어낼 때에는 표준 속도에서도 작동이 가능하다.

이 전용 CD ROM 드라이브에는 종래의 배속 드라이브와는 다른 점이 두가지 있는데 한가지는 베스트 전송 능력이 향상되었다는 것이며 또 다른 하나는 버퍼 메모리로부터 데이터의 출력이 보통의 드라이브보다 몇배가 더 빠르다고 하는 점이다. CD에서 읽어낸 데이터는 실제의 데이터 액서스(access)에서 먼저 읽어내고 한번 드라이브 내의 버퍼 메모리에 저장해 실제로 시스템이 데이터를 필요로 할 때에 데이터가 출력된다. 이와 같은 일련의 흐름을 베스트 전송이라고 하는데 이 속도가 종래의 배속 CD ROM 드라이브의 2배 이상으로 향상된 것이다.

이것에 의해 시스템이 실제로 필요하게 되기 전에 우선 데이터의 출력을 지시해 두면 나중에는 거의 기다리는 불편을 겪지않을 뿐만 아니라 RISC 프로세서나 셀 엔진의 고속성에 걸맞는 속도로 데이터를 읽을 수 있게 된다.

이 밖의 다른 특징으로 음악 데이터 등도 모든 데이터로서 취급한다는 점이다. 통상의 CD ROM 드라이브에서는 음악 데이터는 다른 데이터의 흐름과는 별도로 취급되어 직접 오디오용 D/A 컨버트에 보내진 오디오 데이터로 변환되어 버린다. 3DO REAL에서는 음악 데이터 등도 모든 데이터로서 취급될 수 있기 때문에 음악 데이터에 맞춰 화면 데이터를 변화 시키거나 CD-G 등의 데이터도 취급할 수 있다.

메모리 구성

종래의 시스템에서는 VRAM은 화상처리(프레임 버퍼) 전용으로 DRAM은 데이터나 프로그램 전용으로 완전히 구별해 사용해 왔다. 그러나 3DO · REAL에는 기본적으로 이러한 구분은 없다. DRAM이나 VRAM상에서밖에 프레임 버퍼를 설정할 수 없기 때문에 그 이외는 데이터나 프로그램의 배치에 전혀 제약이 없고 소프트웨어는 총 3M바이트 메모리 공간을 자유롭게 사용할 수 있다. 여기에도 3DO REAL의 프로그램에 제약을 주지 않는다고 하는 발상이 잘 나타나 있다.

확장성

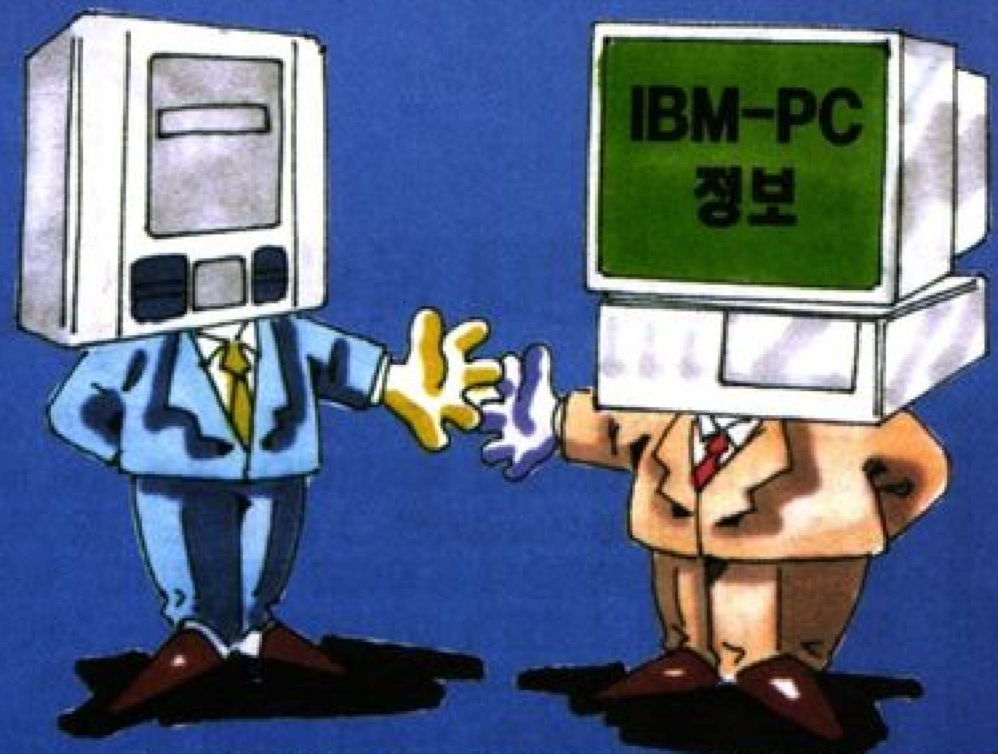
3DO · REAL에는 확장용 인터페이스로서 콘트롤러 보드, 확장 포트, AV 확장 포트로 세가지의 포트가 준비되어 있다.

콘트롤러 포트는 주로 콘트롤러 패드나 마우스 등으로 3DO · REAL 본체를 콘트롤하는 저속 디바이스 접속을 위해 사용된다. 데이터는 양쪽 방향에서 인터랙티브적인 요소를 높이기 위해 모니터 TV로 출력되는 비디오 신호에 동기(同期)한다. NTSC에서는 1/60초(PAL의 경우는 1/50초)마다 데이터가 약 75Kbps의 전송 속도에서 진행된다.

이 콘트롤러 포트에서는 콘트롤러 패드나 마우스 외에 광선총, 조이스틱, 키보드 등이 접속 가능하다.

확장 포트는 고속 디바이스의 접속을 대상으로 한 포트에서 전송 속도가 매초 4M바이트의 8비트 병렬(parallel) 인터페이스, 메모리 뉴트, 모뎀, CATV 인터페이스 등을 접속할 수 있다. 모뎀이나 CATV 인터페이스는 다양한 멀티미디어의 확장에 없어서는 안될 기기이다. 앞으로는 통신 노래방 단말기나 video on demand, TV 쇼핑 등 각 분야로의 확장에 대응할 방침이다.

700-9690



만 남 ♪♫♪ 최마빡 개작

우리 만남은 우연이 아니야
그것은 유저의 바램이었어
잊기엔 너무나 강한 바램이었기에
새로운 9690과 즐겁게 긴 밤을 보내리
전화끊지 마라 후회하지 마라
슈퍼컴보이를 좋아하는 유저에게는
더 이상 좋은 정보가 없으니까

본 정보에는 다음과 같은 슈퍼컴보이의 비법이 들어있습니다.
성검전설 3, 제 4차 슈퍼 로봇 대전, 슈퍼 마리오 요시 아일랜드, 택티스 오우거, 프론트 미션, 크로노 트리거, 천지 창조, 드래곤 볼 Z, 에메랄드 드래곤, 로맨싱 사가 3, 슈퍼 동키콩, 슈퍼 파워 리그 3, 실황 월드 사커2 등의 비법이 가득합니다.

700-9981

100 게임여행, 신작 게임을 잡아라.hwp
101 시뮬레이션.hwp
102 어드벤처/롤플레잉.hwp
103 스포츠/액션.hwp
104 숨어서 듣고 싶은 게임들.hwp

200 국내 게임 리뷰.cap
201 신작 게임 가이드.cap
202 PC 게임베스트 10.cap
203 이달의 신작 게임 발매 리스트.cap
204 프라이스 클럽.cap

300 유저스 퍼펙트 가이드.doc
301 공략.doc
302 팁.doc

400 게임 토탈 인포메이션.txt
401 뉴스를 찾아서!txt
402 혹시 이런 게임 아세요.txt
403 기획 기사.txt
404 아니!! 이런 정보가 있었다니.txt

500 게임 퀴즈.avi
501 게임 퀴즈.avi
502 게임 음악.avi
503 쉽게 쓰는 유틸리티.avi
504 컴퓨터 용어 사전.avi

Main director: 최 마빡
Assist in: 이 혼다
Made by: Game Champ

700-9650

TOP SECRET 긴급 비밀

MISSION: 모든 게임 퀴즈를 클리어하라!!
CODE NAME: 700-9650
접 선 방 법: 전화기의 700-9650을 순서대로 누르고 스테이지를 선택한다.
B O S S: 세턴, 플레이 스테이션, 슈퍼컴보이, 아케이드, IBM-PC
주 의 사 항: 당신에게는 오직 세번의 기회만이 주어진다. 만일 세번의 기회안에 문제를 풀지 못한다면 두번 다시 기회는 주어지지 않는다.

당신의 건투를 빈다.

'닌텐도 64' 발매 하나도 무섭지 않다!

발매 1주년에 소프트 154타이틀, 하드 200만대 육박





지난 11월과 이번 12월은 우리들 새턴 유저에게 큰 기쁨을 전해준 나날이 아니었나 생각합니다. 버철 캅과 투신전S 등 다수의 게임이 출시되었지만 그 중에서도 가장 기뻤던 일은 아마도 버철 화이터2의 등장이라 생각합니다. 앞으로도 12월에 다수의 소프트가 출시되고 다가오는 96년의 1월과 2월에도 기대되는 소프트가 연이어 출시될 새턴. 아~ 너무나도 기대되는 신년이 되리라 생각합니다. 그러나 여기서 한가지 짚고 넘어가고 싶은 것은 3월 이후에는 새턴에 기대되는 소프트가 예정되어 있지 않다는 것입니다. 더욱 기대가 되는 SNK 이식작인 킹 오브 화이터즈'95가 96년 3월에 발매될 예정이라는 것입니다. 아랑전설3의 발매일도 빨리 발표되야 할텐데…

세가 최신 기술이 낳은 참신한 게임들

세가는 세계 유수의 기술 레벨과 개발진을 갖고 있다. 게다가 업무용 부문과 가정용 부문 등 분야를 초월하여 전사(全社)에서 새턴 게임을 만들고 있기 때문에 소프트는 다채롭고 참신하다.

새턴은 항상 유저의 기대에 부흥하는 머신이다. 「버철 화이터」, 「데이토나USA」, 「버철캅」 등 인기 아케이드 게임 이식판의 정기적인 발매를 토대로 다채로운 오리지널 작품을 타이밍에 맞게 발매한다. 한편으로 멀티미디어 대응에 소홀히 하지 않는 등 항상 놀라움과 즐거움을 제공해 왔다. 그것은 기술력과 다수의 개발진을 거느린 세가의 파워를 뒷받침하는 것이지만 앞으로 급증하는 서드파티 소프트가 가세하는 것으로 새턴 월드는 한층 강대하게 성장할 것이다.



이식 불가능이라고 하였던 「버철 화이터2」도 지치지 않는 연구개발로 멋지게 성공을 거두었다

순위	인기 소프트 타이틀
1	버철 화이터 세가 /8,800엔
2	데이토나USA 세가 /6,800엔
3	버철 화이터 리믹스 세가 /3,400엔
4	팬저 드래군 세가 /6,800엔
5	리그로드 사가 세가 /5,800엔
6	빅토리골 세가 /6,800엔
7	샤이닝 위즈덤 세가 /5,800엔
8	완전중계 프로야구 그레이 테스트나인 세가 /5,800엔
9	슈퍼 리얼 마작 PV 세가 /8,800엔
10	마법전사 레이어스 세가 /4,800엔

현재 일본 내 게임 랭킹은 세가 독점상태. 앞으로는 새롭게 게임을 제작하는 서드파티가 늘어나게 되어 내년 랭킹은 상당히 변할지도

새턴의 멀티미디어 세계화 전략

현재 새턴의 멀티미디어 전략 1호로 세가에서 출시되어 있는 것이 비디오 무비 어댑터와 포토 CD 오퍼레이터, 그리고 전자북 오퍼레이터 CD이다. 비록 국내에서는 거의 찾아볼 수 없지만 새턴의 국내 판권을 가지고 삼성전자에서 출시할 예정이다. 세가는 새턴의 멀티미디어 기기화 전략을 위해서 이 이외에도 콘트롤패드 접속부에 연결하는 키보드와 확장 슬롯에 연결하는 모뎀을 전략 2호로 정해놓은 상태이며 현재도 많은 방향으로 전략을 구상중이다(자세한 것은 새턴의 취급사용 설명서를 참조).

더욱이 새턴의 멀티미디어 기기화를 계획하고 있는 것은 세가만이 아니다. 빅터와 히타치에서는 이번에 개최된 「95 일본 전자쇼」에서 새턴용 카 네비게이터를 전시, 새턴의 또 다른 시장성을 창출하기도 했다. 아직은 미약한 시스템이지만 이로써 새턴의 영역이 확대된 것만은 틀림없는 일이었다. 이제까지의 하드웨어와 프로그램적으로도 많은 차이점을 나타내고 있는 새턴, 아직 세가에서 조차 새턴이라는 하드웨어를 100% 이해하기는 어렵기에 단기간에 많은 성과를 바랄 수는 없지만 때문에 오히려 상당한 잠재력을 가지고 있는 하드웨

어라 생각할 수 있다고 본다. 언젠가 가정에서 PC를 대신하여 통신을, 차내에서 지도를 대신하여 길을 일러줄 가능성을 가진 새턴이 어느 정도의 멀티미디어 전략을 보여줄 지는 미지수이지만 멀티미디어화 만큼은 타기종에 비해 선두주자가 되지 않을까라는 성급한 판단마저 해보게 한다.



대용량 CD ROM을 중심으로 PC의 역할을 대신하지는 않을 지…

96년 전략을 한층 강화!

10월 12일 세가는 연말부터 내년 새턴 전략의 대강을 정식으로 발표하였다. 거론된 내용은 팬의 입장에서 굉장히 믿음직한 것이였다.

전략1

모든 게임은 새턴으로 모은다!!

라이벌로서 항상 비교해 온 PS. 세가는 이 신세대 머신 전쟁을 종결시키는 제 일보로서 플레이 스테이션에 등장한 서드파티 소프트가 새턴에서도 발매되도록 적극적으로 작용해 갈 의향을 표명하였다.


이런 것이 나오면 굉장히 기뻘지도 모른다

전략2

자사 개발진+강력한 제휴로 소프트 개발력을 UP!!

AM2연을 필두로한 강력 스탭에 의한 독점 게임의 개발을 지금까지 이상으로 추진하는 것과 동시에 SNK와의 제휴 등 흉내낼 수 없는 소프트 라인업을 만든다.


내년 3월에는 즐길 수 있다. 이외에도 속속 이식


유명 크리에이터에 의한 빅 프로젝트도 다수

전략3

인터네트 등 뉴미디어에 대응!!

인터네트 접속용 주변기구와 카나비 대응 모델을 개발. 게임 배신 서비스도 연구중인 것같이 새로운 미디어에 대응시켜 가는 계획이 다수 진행중이다.

세가새턴의 발자취

94년 3월

새턴의 대략적인 성능과 개발중인 게임 화면, 메탈릭실버로 빛나는 원형 새턴 사진이 처음으로 공개

94년 6월

동경 장난감 회장에서 머신의 견본과 「버철 화이터」, 「데이토나 USA」의 데모가 출전된다. 더욱 「팬저 드래군」과 「RAMPO」, 「크록워그나이트」 등 개발중 소프트 정보와 178사에 이르는 참입 서드파티 내용이 공개되어 큰 화제를 불러 일으켰다.

94년 10월

TV 커머셜 방송이 시작된다.

94년 11월

22일 발매개시. 하루만에 완전품절 상태가 되었기 때문에 예약하지 않았던 유저들 사이에서 혼란이 일어난다. 버철 스틱도 완전히 품절되는 매장도 속출하였다.

95년 1월

세가 새턴을 탑재한 통신 가라오케 프로롤그21발표. 멀티미디어에의 대응이 주목된다.

95년 3월

AM2연 신형개발툴 완성. 「버철 화이터2」의 이식이 본격화.

95년 5월

미국에서도 발매가 개시된다. 일본에서는 판매대수가 드디어 100만대를 돌파하였다.

95년 8월

「롤플레잉 왕국」라는 제목의 RPG캠페인이 히트.

95년 9월

판매대수 150만대를 돌파. 소프트 라인업도 합계 84타이틀. 연말까지 200만대의 매상이 될 것이라는 전망을 발표. 그리고 일본제패의 넥스트 레벨로.

이달의 주목 게임
버철 화이터2

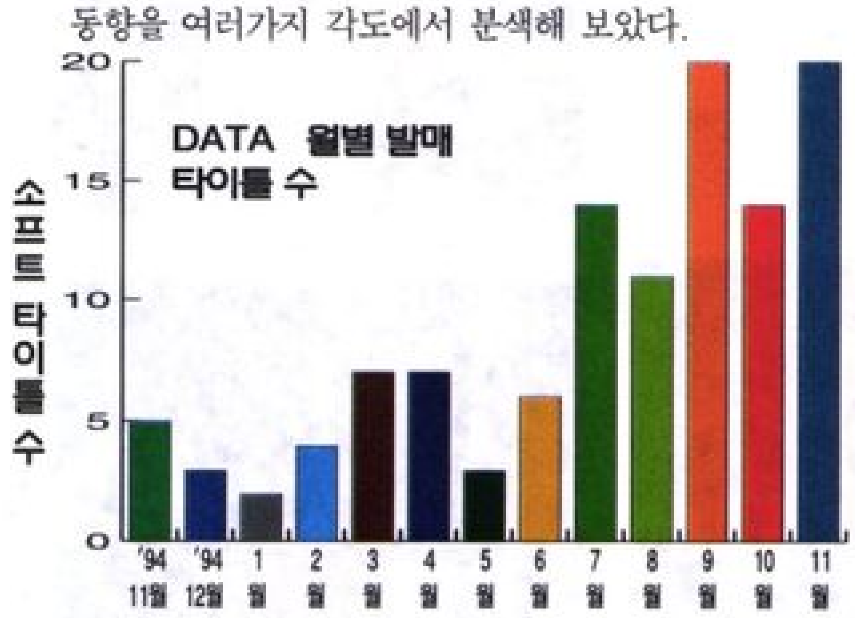
더 이상의 설명이 필요없는 94, 95년 최강의 화이팅 게임 「버철 화이터2」 아케이드의 흥분을 그대로 집에서 즐길 수 있는 이 소프트웨어는 무려 2,200가지에 달하는 다양한 기술을 10인의 캐릭터를 이용하여 구사할 수 있다.

더욱이 아케이드용보다 뛰어난 점은 국내에서 즐기지 못했던 2.1을 간단한 옵션 조작으로 즐길 수 있다는 것. 새턴 유저라면 누구나가 살만한 소프트임에 틀림이 없다.

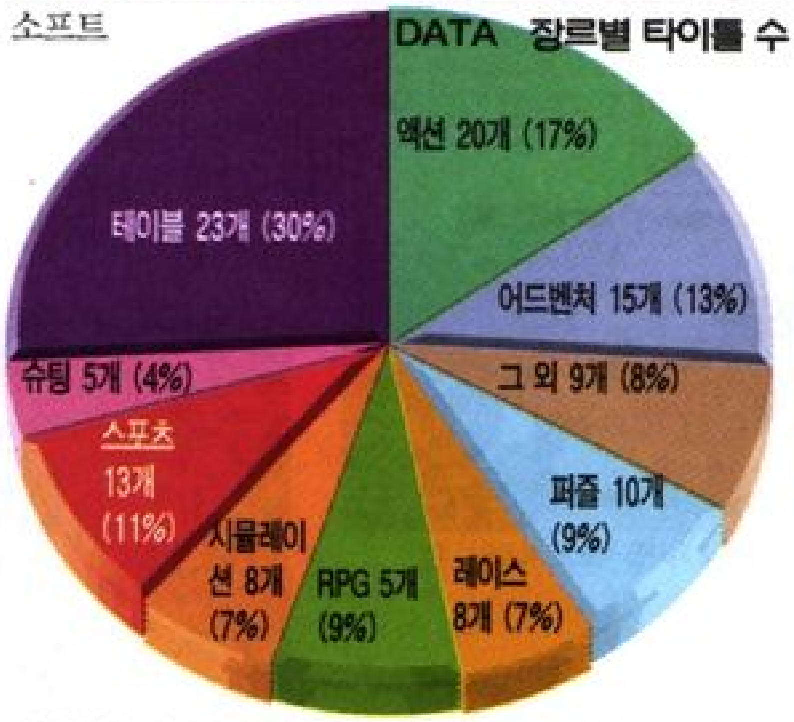


세가 새턴 소프트 데이터

작년 11월 22일부터 올해 11월 30일까지 새턴 대응 소프트 동향을 여러가지 각도에서 분색해 보았다.



올해 7월부터 한달에 발매되는 소프트수가 급증. 서드파티 소프트가 증가한 것이 제일 큰 이유이다. 앞으로도 이렇게 계속 증가할 것이다



상당히 밸런스가 잘 맞추어져 있지만 마작 등 테이블 게임계가 많은 것이 의외

DATA 소프트 가격

가격	타이틀수
4,000엔 미만	5개
4,000엔 ~ 4,999엔	14개
5,000엔 ~ 5,999엔	43개
6,000엔 ~ 6,999엔	25개
7,000엔 ~ 7,999엔	15개
8,000엔 ~ 8,999엔	11개
9,000엔 이상	3개

정가에 의한 데이터. 새턴 소프트는 인하되었기 때문에 실제 평균 가격은 5,000엔대?

각자의 목적을 위해 영웅들이 모였다!



장 르	격투 RPG	발매일	96년 1월 26일
제작사	트레이저	가 격	5,800엔

가디안 히어로즈

순조롭게 개발이 진행되고 있는 가디안 히어로즈. 드디어 플레이어 캐릭터 전원을 사용할 수 있을 정도까지 완성됐다. 현재 개발상황은 약 70%이며 전반적인 게임의 스토리부분도 거의 완성되어 있다.



한, 니콜레의 첫 등장으로 플레이어 캐릭터가 전원 집합

지금까지는 일러스트 만의 발표로 게임안에서는 다른 캐릭터로 표현되던 한과 니콜레이가 게임 화면에 첫 등장. 이것으로 플레이어 캐릭터 4인이 모두 모였다.

세계를 구하는 풋내기 영웅들

한 사무엘

커다란 검을 갖고 있는 그는 모습 그대로 강력한 육체파 검사. 4인 중에서 쓸 수 있는 마법이 가장 적다. 움직임도 느리기 때문에 적과 정면에서 대치하는 경파전법이 중심이 될 것이다.


강인한 육체를 무기로


별안간 튀어나온 승리 포즈. 그렇지만 허점투성이다


몸을 태워서 적의 기사를 목표로 뛰어드는 한

니콜레 닐

승려이기 때문에 무기를 사용하지 않고 빛으로 공격을 하지만 대단히 힘이 약하다. 마법도 공격적인 것보다 수비계의 것이 확실하다. 니코레에게 주목할 만한 것은 회복 마법을 갖고 있다는 점이다.


반투명 망토에 주목
니콜레 망토의 맞은편은 분홍색으로 물든 세계이다


강력하지만 체력을 소모하는 기술. 회복마법을 이용하면서 사용하면 좋다

이브시 긴지로우

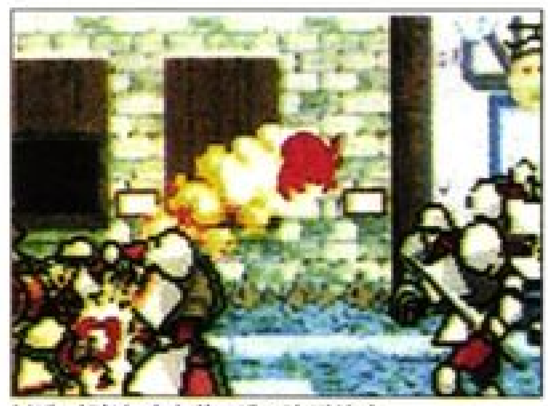
갑작스런 공격과 함께 공중에서 지상으로 날아내려왔다. 닌자장속(닌자장식다발)으로 몸을 감싼 기동력 중시의 캐릭터. 이동하면서 공격하는 기술이 많은 것이 특징. 게다가 많은 마법(이라고 하는 인술)도 터득하고 있다. 적을 어느정도 가지고 놀 수 있는가가 열쇠이지만 숙달되지 않으면 플레이어가 놀림을 당할지도.


유연함을 살려서 전신을 이용한 공격을 계속한다



란디 M 그린

신출내기 마술사 란디는 다채로


불에 타면서 다가가는 에드의 필살기


란디가 휘두른 봉이 고브린을 잡았다

운 마법을 사용하며 육탄전에서도 뛰어난 봉술 실력으로 허점이 없는 전사이다. 게다가 사랑하는 파트너 에드워드가 가담하면 금상첨화. 방어력이 낮은 것이 옥에 티이지만 테크니컬하게 싸우면 문제없다.

서서히 밝혀지는 스토리

드디어 스토리가 공개된 가디안 히어로즈. 이번에 판명된 루트에서만도, 7번을 플레이하지 않으면 전부 즐길 수 없다라는 심오함이 밝혀졌다. 이전에 소개한 부분에 대한 새로운 추가정보도 있다.

이전과 달라진 변경점 체크

밤의 묘지

우선 묘지의 첫번째 괴물이 기계병으로 변경됐다. 거기에 언데드 영웅과 합류 후에 2종류의 전개가 있음이 판명됐다.



대단히 징그러운 공격을 한다



먼저 스켈리톤을 쓰러뜨리면 비참해진다

줄을 쫓아가면 혼전이 시작된다

공장이 있는 마을



공장 안의 깊숙한 곳에서 실버와의 대결. 건스타 히어로즈를 아는 사람으로서는 재회의 기쁨을 맛볼 수 있다

레지스팅스 마을



이전의 VS모드에서 소개한 마을신이 등장. 거체에 어울리는 상당한 공격력이다

공장이 있는 마을에서 도시로

기계인형과 많은 병사들이 배회하는 도시에 난입한다. 쉬운 전투가 되지는 않을 듯하다.



화려하고 재빠른 움직임으로 공격을 피했다



이곳의 적기사는 접근하지 않으면 습격해오지 않는다. 능숙한 움직임으로 각개 격파하자





공장이 있는 마을에서 다리로

우선 물러서기로 결정한 한 이였지만 다리위에서 기계인형에게 공격당한다. 쓰러뜨려도 매복하고 기다리고 있던 바르가들과 싸우게 된다.



다리 위에서도 미도기계와 일전



언디드 히어로의 갑작스런 공격



마을이 줄의 수중에 들어가 버렸다

깊은 숲 속에서 산악으로

아군 레지스탕스가 있는 마을로 향했지만 산에 가는 도중에 강탈단을 만난다. 언데드 히어로에게 들켜서 그대로 전투에 돌입. 무사하게 빠져나올 수 있을까.



자칭 무적의 고디프. 확실히 쓰러뜨리자





마츄의 다음은 줄을 만난다. 쓰러뜨려도 또 워프로 도망쳐 버린다

깊은 숲 속에서 전장으로

성을 목표로하는 일행이 옛전장에 도착하면 스켈리톤에게 달아나는 왕국 기사단과 만난다. 여기에서 3파전이 시작된다.



이쪽에서 놀라고…



저쪽에서 놀라는 병사들



두번째의 언데드히어로!?
그를 쓰러뜨리면 한의 몸에 무엇인가가

모든 것을 원점으로!
화이터들 더욱 뜨거워졌다!



장 르	대전 액션	발매일	95년 겨울예정
제작사	캡콤	가 격	미정

스트리트 화이터 ZERO



대작들이 속속 등장하고 있는 새턴. 이번호에는 최초 공개된 새턴용 스트리트 화이터 ZERO의 화면사진을 공개하겠다. 지난호까지는 플레이 스테이션용의 화면 사진만 공개됐지만 이번호에 공개되는 것은 새턴용 화면 사진이다. 더욱이 놀라운 점은 새턴용도 플레이 스테이션용만큼의 개발상황을 보이고 있다는 점과 보다 아케이드용에 가까운 화면을 나타내고 있다는 점이다.

의심할 필요 없는 완전이식! 켄과 류가 돌아왔다!

지난달 「뱀파이어 헌터」(이하 헌터)의 발매 결정을 특보로 실었는데 이번에는 헌터에 이어 캡콤의 새턴 타이틀 「스트리트 화이터 ZERO」의 화면사진이 최초 공개됐다. 우선 여기에 실려있는 사진들은 아케이드용과 새턴용의 구별을 위해서 각 사진마다 표시를 해두었으므로 잘 비교해 보길 바란다.

한가지 아쉬운 점은 지난달 특보로 소개됐던 헌터의 발매일이 연기되었다는 점인데 반대로 헌터보다도 스트리트 화이터 ZERO가 먼저 사진공개가 됐기 때문에 헌터보다 먼저 발매될 것이라 생각된다. 아직 새턴용 오리지널 모드 등에 대해서는 일체 불명이므로 자세한 사항은 알 수 없지만 사진을 보면 상당히 빠른 속도로 이식이 진행되고 있다는 것을 느낄 수 있다. 완벽이식을 기대해도 좋을 것같다.

류의 파동권과 켄의 승룡권. 이것들은 모두 슈퍼 콤보이다. 일격필살의 화려한 필살기들을 새턴에서 만날 날도 그리 멀지 않은 것같다



완벽한 그래픽!!

사투의 역사는 원점으로!!

2D 스트리트 화이터 시리즈로는 결정판이라 불리우고 있는 ZERO. 여기에 소개된 사진들을 보면 알겠지만 이미 아돈과 베가를 제외한 나머지 캐릭터들은 모두 완성된 듯하다. 캡콤측의 말에 의하면 남은 것은 제로만의 신 시스템들과 각 캐릭터들의 밸런스, 알고리즘의 체크 정도라고 하는데 이정도라면 12월달에라도 발매가 가능하지 않을까 생각한다.

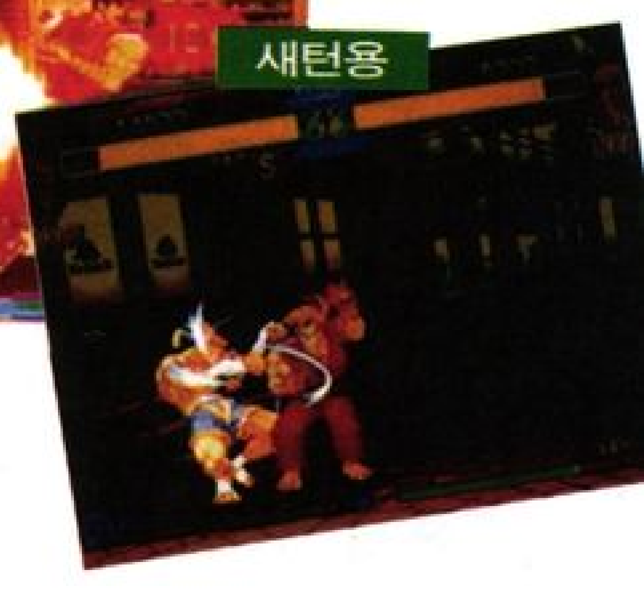
ZERO 의 이름아래 화이터들의 격투가 시작된다!

이 게임의 매력중에 하나는 캡콤의 인기 캐릭터들이 다수 등장한다는 것이다. 그중 대표적인 것이 화이널 화이트의 주인공 가이와 스트리트 화이터 시리즈의 주인공 류의 꿈의 대결이 아닐까 생각한다.



파동권!!

승룡권!!



새턴용



류라고 한다면 역시 파동권! 기본중에 기본이다

스트리트 화이터 전 시리즈의 주인공. 새로운 슈퍼 콤보「진공용권 선풍각」을 가지고 새로운 사투에 몸을 던진 실력파 화이터이다.



격투 액션 게임의 명작「화이널 화이트」의 주인공격이었던 캐릭터. 보다 단련된 몸과 그 안에 담겨인는 무신 류인술의 혼으로 최강자 자리를 노린다. 닌자다운 재빠른 움직임으로 적을 제압하는 스타일이다.

질풍과도 같이 사용할 수 있는 캐릭터





신 슈퍼 콤보「기공장」, 「패산천승각」에 이어 「선원축」이라는 신 필살기도 추가되어 보다 화려하게 싸울 수 있게 된 춘리. 접근전에서의 격투는 춘리의 강함을 실감할 수 있는 분야이다. ZERO 콤보에 이은 캔슬 필살기로 큰 데미지를 입힐 수 있다.



하단 가드가 불가능한 선원축을 콤보에 연결하여 상대의 체력을 확실하게 빼앗을 수 있다

ZERO만의 독특한 시스템을 체크한다!

이 ZERO는 스트리트 화이터II를 기본으로 하여 새로운 시스템을 몇가지 도입하고 있다. 여기에서는 ZERO의 게임 시스템을 4가지 항목별로 다뤄 보았다.

슈퍼 콤보

이번에는 레벨제를 도입. 슈퍼 콤보의 위력을 스스로가 3단계로 조절할 수 있게 됐다. '여기다!'라고 생각되는 곳에서는 확실하게 사용하자.



슈퍼 콤보 게이지를 하나 소비한다

ZERO 카운터

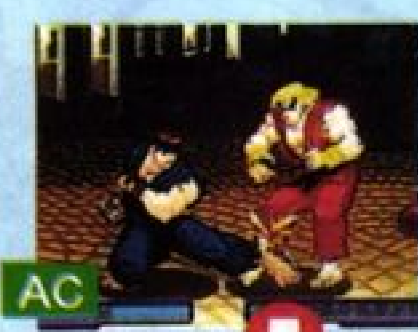
적의 공격을 가드함과 동시에 반격하는 기술. 이것을 잘 활용하면 적의 연속 공격을 막는 것도 가능하다. 사용이 불가능하다면 격투의 흐름을 바꾸기 어려울 것이다.



슈퍼 콤보로 KO시키면 미소를 짓는다

ZERO 콤보

ZERO콤보라는 것은 통상기에서 통상기를 연결시켜 나가는 연속기를 말한다. 기본적으로 약한 위력의 기술부터 강한 위력의 기술로 연결시켜 나갈 수 있는데 이 점은 뱀파이어 헌터와 같으며 최후의 일발을 캔슬하여 필살기를 사용하는 것도 가능하다.



약한 발차기를 상대에게 맞추어 히트 마크가 나오고 있을 때에…



강한 발차기를 연결시킨다

숨겨진 비법

아케이드 용은 숨겨진 캐릭터가 몇명 등장하거나 통상 게임과는 완전히 다른 모드로 게임을 플레이하는 숨겨진 비법이 많았다. 새턴용으로 완전이식된다면 이러한 비법들이 들어있을지도 모르는데 그렇게만 된다면 고우키와 단, 그리고 어디선가 본적이 있는 이상한 남자를 포함하여 보다 뜨거운 대전을 펼치게 될지도 모른다.



합동공격으로 68연타를 노리자!!

27인의 초전사가 난무한다!

드래곤 볼 Z ~진무투전~



장르	대전액션
제작사	반다이
발매일	11월 17일
가격	6,800엔

드디어 발매된 드래곤 볼 「진무투전」. 27인의 캐릭터가 등장하고 원작에서 이룰 수 없었던 꿈의 대전도 펼쳐지게 됐다. 전투 시스템은 시리즈 대대로 사용됐던 듀얼 스크린이지만 이번에는 거기에 깊이라는 개념이 더해져 보다 넓은 필드에서의 배틀을 실현했다. 더욱이 초전사들의 액션도 더욱 다양해져 배틀에 전략성이 가미된 점은 너무나 즐거운 일이다.



간단 조작으로 초전사 배틀이 전개된다!

이 게임에서 사용되는 버튼은 기본적으로 펀치, 킥, 광탄의 3종류. 각각의 버튼을 누르기 전에 정해져 있는 커멘드를 입력하는 것으로 사진처럼 다양한 위력의 기술을 발휘할 수 있다. 펀치와 킥은 근거리에서, 광탄은 원거리에서 사용하는 것이 기본.

안으로 날려버리기

배경의 깊숙한 안쪽까지 상대를 날려보내버리는 기술이 새롭게 추가되었다. 때문에 상하뿐 아니라 화면 안쪽까지 이용한 입체 배틀을 펼칠 수 있게 됐다. 커멘드는 전 캐릭터 공통이다.

콤비네이션

커멘드+펀치나 킥으로 사용할 수 있다. 연속공격으로 공격하는 것과 이동해서 공격하는 것 등 종류는 풍부. 공격이 요구되는 기술이기 때문에 많이 이용하게 될 것이다.

광탄(적을 멀리서 공격할 수 있는 무기)

버튼뿐이라면 사정거리가 짧은 광탄이 발사된다. 여기에 커멘드를 입력하면 파괴력 넘치는 기술이 사용된다. 상대의 움직임을 멈추게하는 기술 등도 있다.

데모 필살기

상대와의 사이가 어느정도 떨어져 있는 경우에만 특정한 광탄기술이 "데모 필살기"로 변화한다. 이 기술은 대단히 강력한 파괴력을 보유하고 있지만 기력을 많이 소비하는 점 외에 되돌리기, 소멸 등의 단점도 있다. 또, 같은 기술을 근거리에서 사용하면 단순한 광탄기가 되고 파괴력도 그다지 크지않다. 확실한 장소에서 사용해야할 일격필살의 공격이다.

대전 캐릭터에 따라 대사 변화

1P vs COM의 자유대전에서는 플레이어 캐릭터와 대전상대의 편성에 따라 서로가 말하는 대사가 전혀 다르다. 그럼에도 정확하게 애니메이션과 같은 목소리로 들을 수 있다. 원작에 없었던 대전에서는 어떻게 말할 것인지 상당히 궁금하다. 부자간의 이야기 등 팬이라면 체크하지 않을 수 없는 부분이 가득하다.

잔상을 남기면서 이동해서 공격한다



파괴력 넘치는 기술이 상대에게 작렬한다



버튼뿐이라면 보통의 광탄기술이 사용된다



계왕신 등도 사용할 수 있다

커멘드+펀치로 날려보내기 공격



화면의 안쪽을 향해서 날아간다



사정거리, 공격력과 함께 일정 필살기를 사용할 수 있다

졸업의 캐릭터들을 다시한번 만난다!



장 르	시뮬레이션
제작사	웨스턴
발매일	12월 15일
가 격	68,000엔

결혼

졸업에 등장했던 캐릭터들이 졸업후의 성숙한 모습으로 등장하는 결혼. 타이틀에서도 느끼겠지만 이 게임의 목표는 허니문이다. 남성 캐릭터를 선택할 것인가 여성 캐릭터를 선택할 것인가는 불가능. 이번회는 가장 즐거운 "교제기간"의 이벤트를 자세히 소개한다.!!

인생설계 시뮬레이션의 특징있는 게임 시스템

만남에서 결혼까지 시뮬레이션으로 만들어진 소프트가 드디어 새턴에 등장. 남녀교제의 즐거운 부분, 의식적인 성가심 모두 체험하는 것이 가능하다. 플레이어가 남녀를 선택하지 않는 점이 새롭다.



플레이어 캐릭터의 스테이터스 화면. 배경은 현재 살고 있는 방



캐릭터 설정은 졸업을 기준으로 하고 있기 때문에 알고 있으면 유리할지도

자,다음은 어떤 행동을 취할까? "안경"을 화제로 해보자.

운명적인 만남에서 교제까지 남녀별 교제장면 체크!!

기본적으로 플레이어는 게임 개시시에 결혼소개소에서 5명의 캐릭터를 소개받게 된다. 그러나 그 이외에도 궁합이 맞으면 운명적으로 만날 수 있을지도 모른다. 물론 그 기회를 살리거나 죽이는 것도, 그 다음 순서에 대해서는 말할 필요도 없지만…

게임전체의 흐름

교제 기간

만남에서 상대의 마음을 사로잡기까지, 가장 즐겁게 생각되는 부분이다.

약 혼

부모의 설득, 반지 고르기, 예물, 예식장 선택 등, 경제적인 문제도 생각하지 않으면 안된다.

결 혼

결혼한 후의 두사람의 생활이 멀티 엔딩에 의해 보여지고…

아이콘을 구사해서 상대의 마음을 사로잡자!!

교제상대의 캐릭터와 이야기할 때는 화면 오른쪽에 5개의 아이콘이 표시되는 경우가 있다. 상대의 표정과 메시지 상태를 계속 살피고 보다, 이야기하다, 만지다, 건네주다, 프로포즈하다 등의 행동을 아이콘을 선택함에 따라 결정해 나간다.





보 다

화면상에 있어서 상대의 표정과 복장 등 특히 주의 깊게 보고싶은 부분을 체크할 수 있다.

이야기 하다

화제로 하고 싶은 것이 있을 때에 그 장소로 커서를 가져가면 그에 대해서 말할 수 있다.

건네주다

데이트에서 상대에게 선물을 건네줄 때 사용. 데이트 이외의 경우에도 사용할 수 있을지도?

만지다

상대의 몸을 만지고 싶을 때에 사용하는 아이콘. 만질 수 있는 부분에는 문자가 표시된다.

프로포즈

상대에게 구혼할 때에 사용하는 아이콘. 1캐릭터 당 1회밖에 사용할 수가 없다.

시무라 마미와 데이트

여성 캐릭터 5인 중에서는 가장 어린애같은 "시무라마미"와의 데이터 신을 예로 회화의 흐름을 풀어가자. 데이타로는 식욕도 물욕도 톱클라스. 로맨틱한 무드에 약한 것 같지만 데이트 하기까지는 많은 지출이 필요하다.





데이트에서 만나 첫 한마디



그녀의 반응은 좋지않고…



여기서 물러나서는 남자로서의 체면을 잃는다!!



강열한 반응에 무척 놀람



다른 데이트 계획같지만…?



그렇게나 많이? 지갑사정이 걱정이다



웃는 얼굴로 부탁한다… 귀여우니까 봐주자

애니메이션 팬들이여 눈을 뜨자! 천지무용



장 르	어드벤처	발매일	96년 1월하순
제작사	아로마/유미디어	가 격	8,900엔

대망의 새턴용 천지무용 제 2탄이 등장한다. 제 1탄이었던 퀴즈형 천지무용과는 달리 이번에는 완벽한 어드벤처로 등장. 더우기 CD ROM 2장이라는 대용량 어드벤처로 벌써부터 기대가 된다. 현재 개발 상황은 약 70%정도이며 순조롭게 진행되고 있다.



오리지널 캐릭터가 등장하는 게임화면 최초 공개!!

비디오 애니메이션에서 시작하여 많은 팬들을 매료시킨 천지무용 시리즈. 이미 새턴용으로는 퀴즈형의 제 1탄이 발매되었지만 천지무용의 전 시리즈를 보지 않은 유저들이 많은 국내에서는 그다지 호응을 얻지 못했다. 그 반면 이번에 유미디어가 제작하는 천지무용은 어드벤처로 오리지널 스토리로 이루어졌기 때문에 굳이 애니메이션을 보지 않은 유저라도 천지를 둘러싼 네명의 여자들 이야기를 즐겁게 즐길 수 있다. 물론 귀엽고 깜찍한 료우오키도 잊어서는 안된다.



아에카와 료우코의 천지를 둘러싼 사랑 투쟁



당근을 좋아하는 료우오키. 너무나 귀엽다

아에카와 료우코에게 휘말린 천지의 온천 여행

무료한 나날을 보내며 평상시와 다름없이 천지를 둘러싼 사랑 싸움을 벌이던 세명의 여자들은 모처럼의 여행 계획을 세우게 된다. 그 여행 계획이란 어느 지방이 아닌 혹성으로의 여행인데 터무니없고 황당한 스케일의 여행에 이번에도 천지는 어쩔 수 없이 참가하게 된다.

천지일행의 도착지는 온천 혹성이라는 우스꽝스러운 이름의 혹성. 그들이 모처럼의 휴식을 가지려는 그때 미미리라는 소녀를 만나고 생각지도 못한 사건에 휘말려들게 된다.



게임을 위한 신 캐릭터도 등장
오른쪽의 여자아이가 오리지널 캐릭터 미미리이다



커멘드는 말하다, 보다, 이동, 놀다의 4가지 뿐. 간단한 조작이 가능하다

어드벤처 천지무용의 매력을 대점검!

최근의 어드벤처 게임이라고 한다면 뭐니뭐니해도 얼마만큼 애니메이션적인 분위기를 자아내는지 그 완성도가 판가름지어진다고 볼 수 있다. 새턴용 천지무용 어드벤처는 오리지널 시나리오를 위해서 애니메이션이 약 2,500장 이상이 사용됐으며 그 외에도 15가지의 이야기로 나뉘어지는 시나리오 분기와 일정 조건을 만족시키지 않으면 보여지지 않는 초호화 캐릭터의 숨겨진 엔딩이 6종류나 준비되어 있다. 즉 이제까지의 어떤 어드벤처 보다도 다양한 이벤트가 마련되어 있다는 것을 알 수 있다.



어드벤처라고해도 세세하게 조사하거나 대화 내용을 기억해두어야할 정도로 어려운 것은 아니다. 4종류의 메인 커멘드를 상황에 맞추어 적절히 사용하자

대화시에는 메세지와 함께 성우의 음성도 같이 나오게 된다



천지가 겪는 수난의 나날들은 게임에서도 변함이 없는 것같다



오리지널 애니메이션 화면으로 구성되어 있기 때문에 팬들이라면 기대해도 좋을 듯

세가 새턴 주변기기

SEGA SATURN



주요 스팩

- CPU/SH2×2 32비트 RISC
- 워크 램/합계 32M비트
- 그래픽/동시표현색수 1677만색 이상
- CG 성능/ 폴리곤 전용 하드웨어 탑재
- 사운드/PCM32 CP채널

가 격 34,800엔



콘트롤러 패드

본체부속 콘트롤러 패드와 동형의 별매 콘트롤러 패드
대전게임에서 패드가 2개 이상 필요할 때 사용

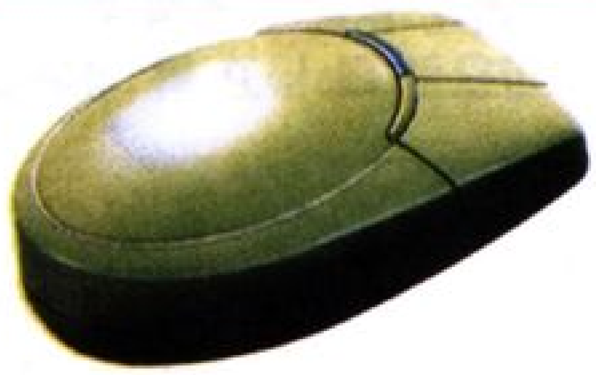
가 격 2,500엔



버철스틱

세가 새턴 전용의 조이스틱형 옵션으로 격투게임이나 슈팅게임을 아케이드 감각으로 즐길 수 있다. 터보기능이 장착되어 있다.

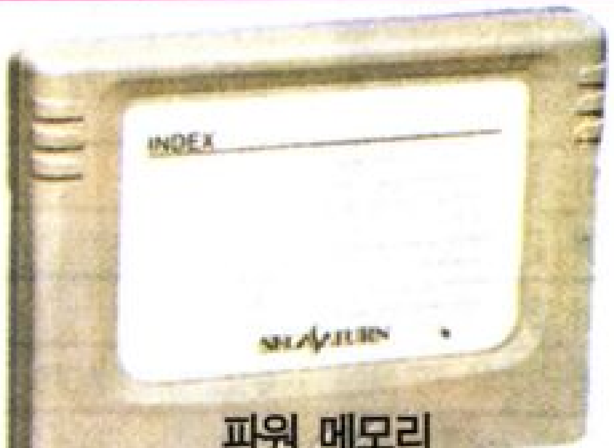
가 격 4,800엔



셔틀 마우스

새턴 전용 마우스로 셔틀마우스 대응 게임에서 사용된다. 전용 마우스 패드가 세트로 되어 있다.

가 격 3,000엔



파워 메모리

세턴 전용의 외부 백업 램 카트리지. 용량은 본체 백업 램의 16배나 된다.

가 격 4,800엔



멀티 터미널6

멀티 터미널6에 대응되는 게임을 3인 이상 플레이할 때 사용된다. 새턴 콘트롤러 패드 등을 6개까지 접속할 수 있다.

가 격 3.800엔



미션 스틱

세세한 조작도 간단히 할 수 있는 아날로그 콘트롤러. 스틱 부분을 좌우로 이동시킬 수 있으며 연사기능도 있다.

가 격 7,800엔



레이싱 콘트롤러

새턴에 접속하는 것 만으로 박진감 넘치는 레이스 게임을 아케이드 감각으로 즐길 수 있다.
핸들의 높이는 조정이

가 격 5,800엔



비디오 CD어댑터 무비카드

비디오CD 소프트를 편하게 즐길 수 있다. 보고 싶은 부분을 신속하게 선택, 깨끗한 정지화면을 재생해 준다.

가 격 19,800엔



포트CD 오퍼레이터

현재 판매되고 있는 포트CD 소프트웨어를 재생하는 기능을 갖고 있다.

가 격 3,800엔

세가가 뛰면 나도 뛴다!

발매 1주년 소프트 200타이틀 하드 200만대 돌파를 향해 분투





담당: 박쥐연

새턴의 최대 라이벌로 인식되고 있는 플레이 스테이션도 어느덧 1살이 됐다. 현재 플레이 스테이션의 소프트 수를 보자면 새턴보다 우위를 차지하고 있는 것은 확실한데 한가지 아쉬운 점이 있다면 12월을 기하여 대작이 쏟아지는 새턴에 비해서 소프트의 질적인 면이 많이 부족하다는 것이다. 그러나 실망은 섣부른 오판이 아닐까 생각된다. 슈퍼 로보트 대전S가 96년 1월, 스트리트 화이터 ZERO가 올 겨울 발매되므로 앞으로는 새턴과 비교해 봐도 결코 뒤지지 않을 거라 생각된다. 뒤늦게 웃는 자가 승리자라는 말을 실감할 수 있을 때가 올 것인지는 앞으로 더 두고 볼 일이다.

질과 양, 양쪽 모두에 승부를 건 소프트 타이틀

작년 12월 3일에 발매된 이래 계속해서 호황을 누리는 PS는 그 열기가 수그러들 것 같지 않다. 연내에는 보급 하드 200만대를 돌파할 것으로 예상된다. 이 PS의 인기를 지속시킬 수 있었던 가장 큰 원인은 풍부한 소프트 라인이라고 할 수 있다. 예상대로라면 11월말까지는 약 120. 신작 러쉬를 이루는 연말연시를 지나면 무난히 200타이틀을 기록할 수 있을 것이다.

비주얼과 사운드에 불어닥친 돌풍의 예언

32비트의 강파워 CPU에 초고성능 화상 콘트롤러에 대용량 CD ROM

최첨단 기술을 이용한 게임 머신 플레이 스테이션의 가장 뚜렷한 특징은 지금까지의 게임기에서는 볼 수 없었던 아름다운 영상과 고화질 사운드라고 할 수 있다. AV기기에 제한되지 않고 화려한 비주얼과 사운드로 신세대 게임 세계를 주도하고 있다.



PS 소프트 화면은 어느것이나 칼라풀하고 리얼하다

아케이드부터 슈퍼컴보이까지 폭넓게 전개되는 게임 라인업!

PS 소프트 라인업을 보면 그 광대함에 놀라지 않을 수 없다. 이식 소프트만도 아케이드에서 PC나 다른 가정용 하드까지 꽤 다채롭다.

하드발매 당초의 CM 카피문구 "모든 게임은 이것으로 집중된다"를 PS는 멋지게 해냈다고 할 수 있다.

폴리곤 영상이 펼치는 신세계

가정용 게임머신 중에서 유일하게 3D 표현능력을 자랑하고 있는 PS. 그 능력은 소프트 라인업에도 반영되어 폴리곤과 3D 영상으로 제작된 소프트는 전체 3%로를 차지하고 있다.

3D 영상은 지금까지의 가정용 게임기에서는 거의 취급되지 않았던 분야이다. 그런만큼 이 분야에 대한 PS 팬의 기대는 크다고 할 수 있다.



PS의 3D 표현능력을 가장 잘 발휘한 것으로는 대전격투 게임인 투신전을 들 수 있다

주변기기의 개성 선언

게임 데이터를 저장해 가지고 다닐 수 있도록 하기 위한 메모리 카

드. 그리고 게임 센터의 뜨거운 싸움을 재현할 대전 케이블에 이어 이번 11월에는 멀티 탭도 등장한다. 이 멀티 탭은 콘트롤러만이 아닌 메모리 카드도 접속이 가능하다. 메모리 카드의 데이터를 제각기 가지고 와서 여러명이 플레이할 수도 있다.

PS 인기 소프트 베스트 10

1. 철권 / 남코
2. 릿지 레이서 / 남코
3. 투신전 / 타카라
4. 아크 더 레드 / SCE
5. 기동전사 건담 / 반다이
6. 에이스 컴뱃 / 남코
7. A.Ⅳ/ 아트 딩크
8. 드래곤볼Z / 반다이
9. 극상 파로디우스다 / 코나미
10. 실황 위닝 11 / 코나미

플레이 스테이션의 발자취

93년 10월

소니 컴퓨터 엔터테인먼트(SCE)가 설립되어 소프트 하우스 설명회와 게임 잡지 시연회 스타트.

94년 5월

「플레이 스테이션」의 정식 발표.

성능 소개 및 정식 명칭 발표. 대응 소프트 약 30종이 발표.



94년 7월

「제 2회 진척 상황 보고회」라는 타이틀로 실제 대응 소프트에 데모 화면을 시연했다. 비밀의 3D 격투 게임으로 출전한 「투신전」이 화제가 되었다.

94년 10월

본체 발매일과 가격이 발표

94년 12월 3일

PS본체 발매. 가격은 39,800엔. 동시발매 소프트는 7타이틀. 첫날 출하한 10만대는 당일 품절되었고 연말연시를 맞아 보급대수는 30만대를 돌파하였다

95년 3월

남코의 「철권」이 빅히트



95년 5월

PS 본체 보급대수 100만대 돌파

95년 7월 21일

보급용 PS 등장. 성능은 같고 가격은 29,800엔

95년 9월 9일

PS 미국에서도 발매 개시(299달러)

95년 10월

여름 이후 발매 소프 타이틀 수 급증. 누계 100타이틀 돌파. 최초로 개최된 「독자적인 PS만의 소프트 전시회」는 대호평을 받았다.

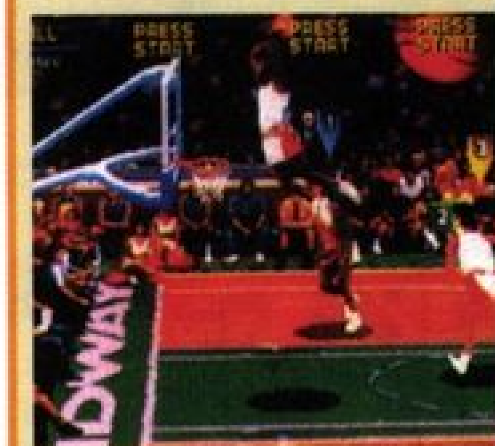
●이달의 주목 소프트

NBA JAM ~토너먼트 에디션

어클레임 저팬/96년 1월 26일 발매 예정

미국의 프로 농구 리그 NBA에 소속된 전팀이 총망라된 2 ON 2 타입의 농구 게임으로 실존인물의 캐릭터가 펼치는 플레이는 박력과 긴장감을 그대로 재현해 준다.

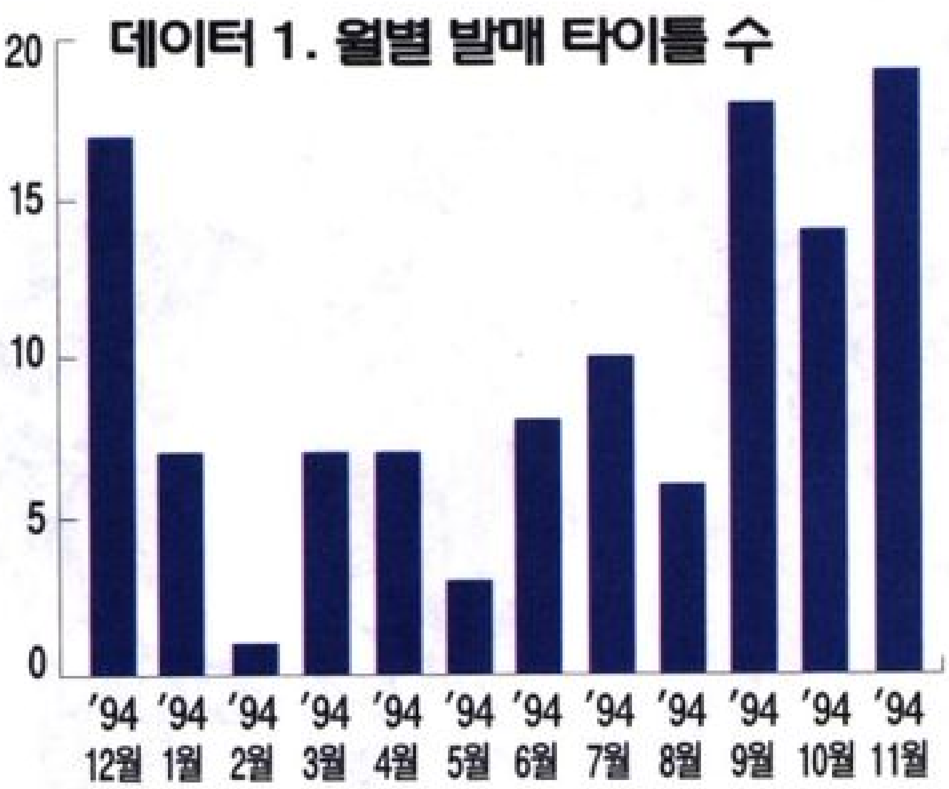
슬램덩크에서 보여지는 점프력은 간담을 서늘하게 할 정도로 엄청난 위력을 과시하며 하프 타임에서는 실제 게임의 명장면이 실사 영상으로 보여지기 때문에 NBA 팬이 아니라도 넋을 잃게 될 것이다.



플레이스테이션 소프트 데이터

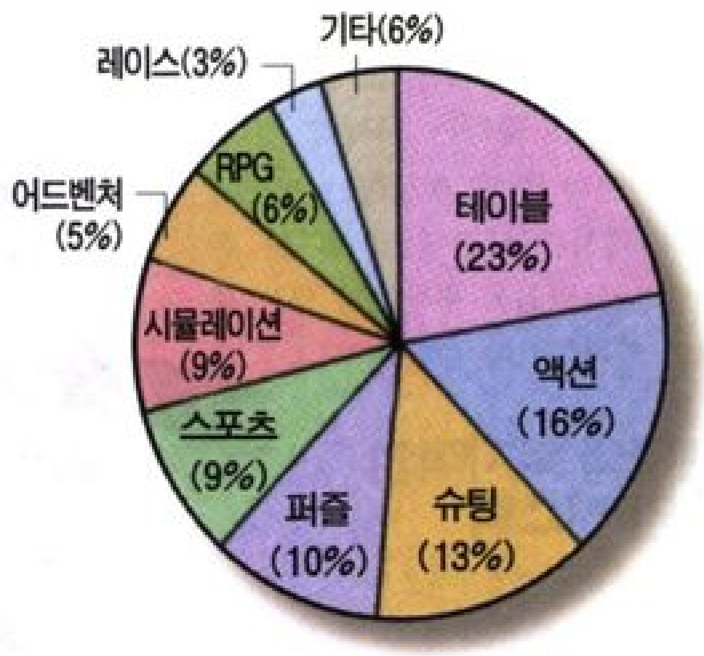
PS 본체 발매로부터 11월까지 1년간의 소프트 데이터를 정리해 PS의 대략적인 경향을 살펴보면 다음과 같다

데이터 1. 월별 발매 타이틀 수



월별의 발매 소프트 타이틀 수는 여름이 지나 급격히 호응도가 높아진 것을 알 수 있으며 연말은 월 50개를 육박할 추세를 보인다

데이터 2. 장르별 타이틀 수



장르별로 살펴보면 보드 게임이 의외로 많지만 그외에는 균형있게 발매되고 있다

데이터 3. 소프트 가격

평균 : 6,294엔

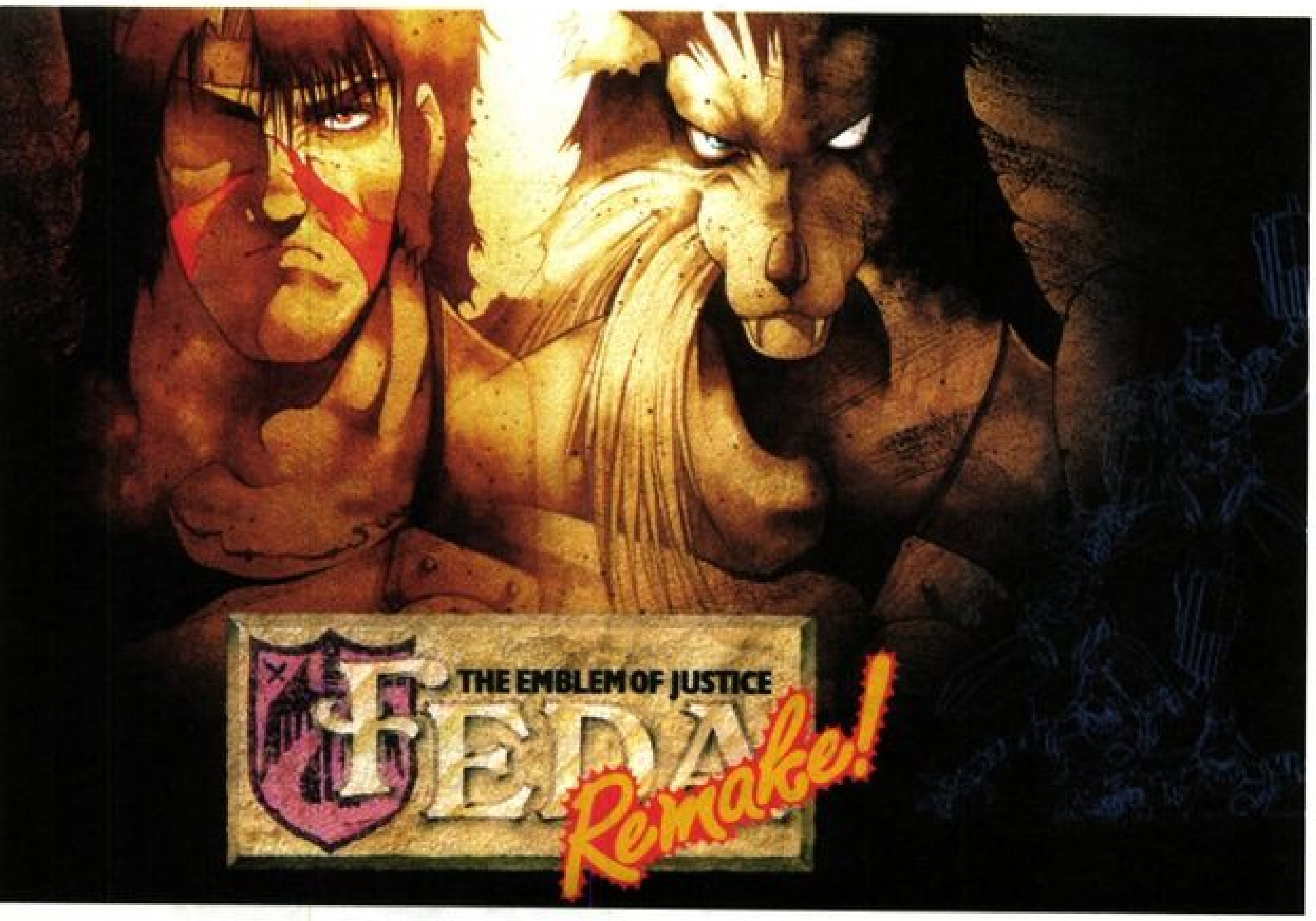
가 격	타이틀 수
~3,999엔	1개
4,000~4,999엔	5개
5,000~5,999엔	68개
6,000~6,999엔	31개
7,000~7,999엔	7개
8,000~8,999엔	3개
9,000~	2개

평균 가격대는 5,800엔. SF에 비해 거의 반액 정도의 가격이다. 5,000엔 이하의 상품이 더 많이 보급되기를 바라는 팬들의 바람이 제작자측에 반영될 지는 더 두고 볼 일이다.

정의란 힘이 아닌 인간의 마음이다!

장 르	시뮬레이션 RPG	발매일	96년 2월 예정
제작사	아노망	가 격	6,300엔 예정

페다 엠브렘 오브 저스티스 ~리메이크~



샤이닝 포스 시리즈로 유명한 크라이막스사의 SFC용 시뮬레이션 RPG 페다가 원작에서 가지고 있던 불편함과 미약한 전투신 등을 대폭 수정하고 PS와 SS로 발매된다. 게임의 전체적인 흐름이 슈퍼 알라딘보이의 샤이닝 포스 시리즈와 닮았기 때문에 게임 초보자가 아니라면 누구나 손쉽게 즐길 수 있다.


전투중의 애니메이션도 파워 업되어 각 캐릭터마다 전용 그래픽이 돋보인다

초본격 시뮬레이션 RPG

롤플레잉적인 요소를 겸비한 시뮬레이션게임. 시뮬레이션 RPG와는 장르가 분리되는 「페다」는 주인공이나 그 동료들이 경험을 쌓아 레벨 업을 시도할 수가 있다. 일반적인 포지션과 달리 주인공이 인간이기 때문에 감정이입이 훨씬 수월해졌다. 이런 환상적인 세계관과 비상한 스토리로 인해 슈퍼컴보이용으로는 일부 열광적인 팬들의 지지를 받았다. 그 「페다」가 PS용에, 그것도 리메이크되어 등장한다. 치안집행 부대에 소속해 있던 브라이언 스텔버드는 현재 군에서 도주해, 거꾸로 쫓기는 신세가 된다. 브라이언과 함께 행동하는 아인과 도라 역시 주인공에 버금가는 큰 비중으로 역할을 수행하게 되는 중요한 캐릭터이다.

페다의 독자적인 게임 시스템

「페다」의 게임 시스템은 시뮬레이션 게임 특유의 전투 형식을 갖고 있어 미리부터 꺼려하는 사람도 있을 지 모르지만 조금만 고비를 넘기면 아주 간단하다는 것을 알 수 있을 것이다

이 게임은 하나의 턴으로 아군과 적군의 상호 행동이 가능하다. 이동, 공격 등을 반복해서 미션마다의 조건을 클리어해 간다. 클리어 조건은 적을 전멸하는 것과 일정 지점에 도달하는 것 등 다양하게 구성되어 있다. 미션 개시 메시지는 놓치는 일이 없도록 주의해야 한다. 캐릭터에 따라 성장해 가면 고유의 기술을 사용할 수 있게 되는데 그것을 이용해 어떻게 기선을 제압해 나갈 것인가가 중요한 문제가 된다.

또한 이보다 더 중요한 의미를 갖는 것이 '칭호'이다. 미션의 진행 상태에 따라 변해 가는 것이지





미션에는 목적이 있다. 불필요한 전투는 피하는 것이 좋지만 계속해서 피하기만 하면 강해지기는 힘들다



쓸데없이 피를 흘리면 보다 혼란스러운 칭호로 변한다



상점도 기본적인 것을 제외하면 세부적인 것은 유저들의 편의를 고려했다

만 스토리의 결말은 이것으로 미리 결정된다고 해도 과언이 아니다. 불필요한 희생은 피하고 피해를 최소한으로 줄이는 것으로 보다 좋은 칭호를 얻게 된다.

전작에서 할 수 없었던 것을 완벽하게 실현시킨 리메이크작

전작에서의 분위기는 그대로 살리고 그 외의 전투 신이나 필드 그래픽은 더욱 화려해졌다. 때문에 아군의 전투 애니메이션과 적군의 애니메이션이 동시에 파워 업되어 자코 몬스터인 '개드'조차도 박력이 넘친다. 상황화면이나 맵화면 등도 개량됐다. 또한 '리메이크'에 가미되어 있는 오리지널 요소도 주목할 만하다. 애니메이션은 오프닝만이 아니라 스토리상으로 중요한 이벤트 요소요소에 오프닝 데모처럼 비주얼 신이 삽입된다.

리메이크판 이렇게 달라졌다

변경점 체크 1

시뮬레이션 게임에 있어서 각 유니트가 단순히 유니트로 끝날 것인지 감정이 넘치는 캐릭터가 될 것인지는 이 비주얼이나 그래픽에 의해 좌우된다. 이 점에서 SFC용 「페다」는 캐릭터 비주얼, 전투 애니메이션과 함께 대부분 성공했다고 할 수 있는데 새롭게 등장한 PS용은 어떤 참신한 모습을 하고 있을까?

가장 두드러진 것은 이벤트나 데모 신에서 각 캐릭터에 성우의 목소리가 들어가 부드럽게 애니메이션이 움직이게 됨에 따라 더욱 리얼하게 연출되었다는 점이다. 이에 따라 플레이어는 시·청감각을 동원해 지극히 자연스럽게 게임의 세계로 몰입할 수 있게 된 것이다.

변경점 체크 2

「페다」는 미션 클리어의 방법에 따라 리브라 수치가 변화하는데 이 리브라 수치의 변동에 따라 카오스부터 로우까지 9개의 칭호를 얻는다. 이 때의 칭호에 따라 동료의 입대가 결정되기도 하고 엔딩시의 칭호에서 엔딩 데모가 변하게 되기도 한다. SFC용에서는 이 9개의 칭호를 4개로 분류해 4개의 멀티엔딩을 볼 수가 있었지만 PS용의 엔딩 데모는 9가지나 준비되어 있다. 즉 칭호에 따라 부대 멤버와 엔딩이 변하기 때문에 보다 색다른 게임을 즐길 수가 있을 것이다.

변경점 체크 3

전투에서 동료가 쓰러지면 그 동료는 포로가 된다. 미션 클리어 후에 적 수용소를 기습해 보초를 서고 있는 적 캐릭터를 무찌르고 동료를 구출하는 것이 중요하다. SFC용의 결함을 지적한다면 보초병인 적 캐릭터이다. 엔딩에 이를 때까지도 적의 HP가 20도 되지 않기 때문에 초반에는 긴장됐던 구출극도 중반 이후로 들어가서는 시간낭비라는 느낌을 받을 정도로 단순했다. 이런 점을 개선해 PS용에서는 그때의 상황에 따라 수용소의 적이 기습 공격해 오는 시스템으로 바뀌게 된 것이다.

변경점 체크 4

SFC용에서는 전투후에만 세이브가 가능했기 때문에 전투중에 조작 실수로 전투가 대단히 불리해지는 경우가 종종 있었다. PS용에서는 이런 부분도 개선시켜 전투중에도 세이브할 수 있는 「배틀 필드」 시스템이 추가되었다. 작전이 불안할 때에는 우선 세이브하고 나서 실행에 옮길 수가 있게 된 것이다.

변경점 체크 1

무비와 성우로 인한 초박력의 전투



전투시의 특수 그래픽도 캐릭터에 따라서 이렇게 화려한 것도 있다

변경점 체크 2





엔딩이 무려 9가지로 늘어났다

변경점 체크 3


포로가 된 동료를 바로 구출해 부대에 복귀시킨 후, 다음 미션으로 진행하자

수용소를 지키는 적 캐릭터의 HP 변화

변경점 체크 4

전투중에 세이브가 가능


브라이언과 아인을 진행시킬 때는 사전에 저장을 해두면 게임오버가 되어도 안심할 수 있다

지금 당신은 환타지 세계의 선생님이 된다!

장 르	육성 시뮬레이션	발매일	96년 봄 예정
제작사	아크 시스템 웍스	가 격	미정

위저즈 하모니





환타지 세계관 안에 존재하는 15인의 학생중 5인을 선택하여 모험자에게 필요한 마법 등을 가르치는 육성 시뮬레이션 게임. 「Skill & Wisdom」이라는 학교가 무대인 이 게임의 주인공은 위저즈 아카데미라는 마법 클럽의 대표이다. 게임의 목적은 다른 클럽보다 우수한 실적을 올리는 것이다.

스텝1 가입 권유

우선 부원모집부터 시작하자!

우선 게임이 시작되면 루파스(플레이어)가 제일 처음해야 하는 것은 5일 이내에 학생을 5명 모집하는 것이다. 가입을 유도하는 것은 다시말해 모르는 여자아이를 꼬셔야 한다는 뜻이다. 하지만 그것이 그리 단순하지만은 않다. 어쨌든 부원이 되어 주는 여자 아이들이 학교안 어디에 있는지 알 수 없으므로 찾아다녀야만 한다. 또한 맘에 드는 여자아이를 발견한다고 해도 설득하는 방법을 모르면 부원이 되어주지 않는다. 만일 5일이 지나도 부원이 채워지지 않을 때에는 데일 선배가 부원을 데려와 주지만…

역시 자신의 힘으로 모집하는 것보다 좋은 상황은 되지 않을 것 같다.



이것이 학교 전경. 이곳의 어딘가에 여자 아이들이 있다. 하루에 활동할 수 있는 것은 2회뿐이기 때문에 마음에 드는 아이를 찾는 것에는 운도 작용한다



여자 아이를 발견! 그녀는 운디네 일가의 빈센트. 어떻게 설득하면 좋을까?



무사히 가입에 성공! 혹시 마음에 들지 않는 여자 아이라면 일부러 거절하도록 유도할 수도 있다

스텝2 학교생활

드디어 본 게임이 시작됐다

무사히 부원이 전원 모집되면 본편에 돌입! 월요일부터 토요일까지 아래의 커멘드를 실행해 자신들을 성장시켜 간다. 1년간 3회 실시되는 마술 시험에 전원이 합격하지 않으면 안되기 때문에 착실히 공부해 두는 편이 좋다. 또 「소문 듣기」의 커멘드로 마을에서 일어난 사건을 들어 두면 마을에 나왔을 때에 그 장소에서 이벤트가 발생한다. 그것이 어떤 것인가에 대해서는 아직 밝혀진 것은 없다.

스토리



주인공 루파스 크로운이 부장을 맡고 있고 있는 「위저즈 하모니」는 지금 해체의 위기에 놓여 있다. 하지만 부원이라고 해봤자 루파스 한사람뿐. 그 이유는 금년 졸업생인 데일 마스 선배가 저지른 수많은 범행 때문이다. 어쨌든 전통을 자랑하는 「위저즈 아카데미」를 존속시키기 위해서는 학생을 5명 이상 모집해야 하는 동시에 지시에 부응하는 성과를 거두어야만 한다. 과연 루파스는 아카데미를 지킬 수 있을 것인가?



이것이 스케쥴 선택 화면. 각 캐릭터마다 설정하는 것도 가능하다



커멘드가 실행되면 이런 식으로 페러미터의 증감이 한눈에 나타난다

커멘드 아이콘

• **땅의 마법** 땅의 마법을 공부한다. 주로 땅의 페러미터가 증가한다	• **휴일** 체력이 약해지면 움직이지 못하게 되므로 휴식을 주어 회복 시킨다
• **물의 마법** 물의 마법을 공부한다. 주로 물의 페러미터가 증가한다	• **놀러 가기** 6인이 전원 마을에 놀러 나간다(이벤트 관련 커멘드)
• **불의 마법** 불의 마법을 공부한다. 주로 불의 페러미터가 증가한다	• **소문 듣기** 마을에서 일어난 사건을 듣는다
• **바람의 마법** 바람의 마법을 공부한다. 주로 바람의 페러미터가 증가한다	• **상태(status)** 마법 레벨 등과 각 캐릭터의 상태를 자세히 보여준다
• **마법책을 읽는다** 마법책을 읽어 마법의 지식을 높인다. 주로 마법의 지식이 증가한다	• **캐릭터끼리의 호응도** 각 캐릭터 간의 호응도를 확인할 수가 있다
• **기억** 마법의 주문을 암기하는 능력을 높인다. 주로 암기력이 증가된다	• **시스템** 세이브나 로드, 메시지 스피드의 변경을 실행한다
• **일반교양** 도덕심을 배양한다. 주로 교양이 증가된다	• **실행** 스케쥴 선택 화면에서 계획한 화면을 실행한다

장 르	ETC	발매일	96년 봄 예정
제작사	파니오니아 LDC	가 격	미정

신감각 커뮤니케이션 소프트

노엘

모니터 전화를 통해 3인의 여고생과 폰팅을 즐기는 신감각의 커뮤니게이션 소프트 「노엘」. 통화하는 동안은 리얼타임 애니메이션에 의해 연속 동작이 이루어지며 더욱 놀랄만한 것은 플레이어가 조작하고 있는 동안도 결코 음성과 애니메이션이 중단되는 일이 없다는 점이다. 모니터를 앞에 두고 통화하는 동안은 상대가 실존인물로 착각될 지도…



카호 시미즈

게임이 시작되면 유저에게 제일 먼저 연락해 오는 것은 카오이다. 10월 9일생의 천칭좌, 혈액형은 O형, 신장은 162cm이다. 방과후에는 패밀리 레스토랑에서 아르바이트를 한다. 처음부터 적극적으로 유저에게 다가선 그녀지만 의외로 변덕스러운 성격을 가지고 있어 대화를 이어나가는 데 좀 어려움이 있을 지도 모르겠다.

장거리 데이트를 제공하는 디지털 커뮤니케이션

「노엘」의 설정은 지금부터 10년 후. 컴퓨터 네트의 보급이 확대되어 TV 전화 단말기가 각 가정에 연결되어 있는 것을 제외하면 현재와 크게 다른 점이 없다. 이야기는 플레이어가 되는 유저가 여름 바닷가 휴양지에서 세명의 여고생과 우연히 만나는 것에서부터 시작된다.

그녀들은 동경 고우카 여고의 3학년. 여름 바캉스로 바닷가에 와서 유저와 우연한 만남을 갖게 된다. 유저는 그녀들의 부탁으로 비디오 촬영을 해준다. 그런 후 시간이 흐른 어느날 그녀들 중의 한명인 카호가 유저의 TV 전화에 메시지를 남긴다. 이렇게 해서 그녀들 3인과 유저 사이에서 TV폰 커뮤니케이션이 시작되고 통화를 하는 동안 점점 친밀감을 느끼게 된다. 가 끔은 그녀들 자신의 일상생활을 담은 비디오 테이프를 보내 주기도 한다.

게임의 기간 설정은 9월부터 12월까지 4개월간. 연락을 계속 해오던 그들에게 크리스마스가 다가오는데…

노엘 의 진행방식과 그 시스템은?

지금까지 전혀 등장하지 않았던 새로운 장르의 게임을 접하게 되면 누구나가 진행방식과 게임을 이루고 있는 시스템에 대해서 궁금해 할 것이다. 우선 이 소프트의 가장 큰 특징이라고 한다면 화면상으로 플레이어를 대행하는 남자 캐릭터는 전혀 등장하지 않는 점이다.

즉, 게임의 시스템은 플레이어가 자신만의 개성을 가지고 어느정도 현실감을 살려 스토리를 진행시킬 것인가 하는 것에 가장 큰 비중을 두었다.

또한 이 게임은 우선 플레이어가 TV폰을 걸도록 되어 있다. 물론 상대방에게서 먼저 걸려 오는 경우도 있는데 TV폰으로 대화할 경우에는 풀화면으로 등장하는 여고생들이 제각기 반복되는 형태로 매회 플레이어의 행동에 반응하여 그녀들의 행동이 회화의 진행 상태로 표시된다.

그리고 반복되는 회화신에는 대화볼이라는 일종의 커서 대행격의 아이콘이 존재하는데 이것은 플레이어가 그녀들에게 의사를 전달할 수 있도록 설계한 수단으로 단순한 감동사에서 시작해서 구체적인 사건을 지시하는 것까지 다양한 내용이 준비되어 있다. 대화볼 중에서 플레이어가 전달하고 싶은 내용의 볼을 선택하면 그 볼은 화면 오른쪽 아래에 있는 「보이드(VOID)」라고 하는 인터페이스로 이동한다. 이 보이드를 경유해서 그녀들에게 의사를 전달하면 그녀들은 그것에 반응해 행동한다.

이러한 「노엘」이 이제까지의 졸업같은 게임과 눈에 띄게 다른 차이점은 노엘은 캐릭터가 현실적으로 존재하는 인물처럼 보여지도록 구상된 것으로 캐릭터가 연기상으로 인해 정지되는 적은 있어도 대체적으로 캐릭터 행동은 멈춤이 없이 진행된다. 또한 그녀들에게는 기본적인 페러미터가 존재하지 않는다. 플레이어가 지난번에 했던 그대로 똑같이 플레이한다고 해도 그녀들은 동일한 반응을 보이지 않는다. 마지막으로 이 게임에서 플레이어를 가장 당혹하게 하는 만드는 것은 이야기를 전혀 들어 주지도 않고 TV폰을 끊어버리는 경우이다.



에미 사노쿠라

육상부에 소속된 스포츠 우먼. 1월 17일생의 산양좌, 혈액형은 A형, 신장은 163cm로 육상보다는 음악에 더 흥미를 가지고 있다.



유카 오카노

차가운 분위기의 그녀는 기계를 만지는 것을 좋아하는 좀 별난 여자 아이다. 6월 6일생의 쌍둥이좌로 혈액형은 AB형, 신장은 154cm이며 흥미가 없는 화제에는 전혀 관심을 보이지 않지만 대화가 통할 때에는 마음 속에 있는 깊은 이야기를 하기도 한다.

반프레스토 스튜디오 듀스가 주는 이형세계 어드벤처

토기왕기

장르	어드벤처	발매일	12월 예정
제작사	반프레스트	가격	5,800엔



반프레스토의 CG기술이 돋보이는 어드벤처 게임 토기왕기. 이 게임의 최대 매력은 시나리오 진행에 지나치게 집착하지 않아도 된다는 점이다. 미지의 혹성을 여행하는 기분으로 즐겁게 진행하는 게임. 그것이 토기왕기이다.

토기왕기란 과연 어떠한 게임인가?

토기왕기는 플레이어의 시점이 화면을 구성하고 있는 타입의 어드벤처 게임이다. 플레이어는 「엑스퍼시」라는 이형 세계에 도착한 여행객이다. 모험이라기 보다는 관광온 기분으로 토기와 비슷한 모습을 하고 있는 엑스퍼시의 사람들 속에 파고들어가 여러가지 일에 흥미를 보이면서 스토리를 진행시킨다.

물론 최종적인 목적을 위한 이벤트는 있지만 그 때문에 무언가를 하지 않으면 스토리가 진행되지 않는 것은 아니다. 그 목적이라는 것은 「토기왕」의 부활을 말하는 것인데 그 이벤트를 위해서 게임을 진행해도 좋고 엑스퍼시의 세계를 천천히 관광하는 것으로도 충분히 만족할 수 있는 꽤 높은 자유도로 스토리가 전개된다.

플레이어인 여행객은 꽤 편리한 메모를 가지고 있는데 잃어버릴 것 같은 정보를 챙겨두기 위해서 항시 중요사항을 메모하기 때문에 알 수 없어서 진행이 되지 않는 경우는 거의 없을 것이다.

누구도 상상하지 못한 세계를 체험한다!

행동에 구애받지 않고 자유롭게 미지의 세계로 다가간다

「토기왕기」는 수수께끼를 풀어가며 목적을 달성하는 통상적인 AVG와는 조금 다른 형식으로 「엑스퍼시」라는 버철 월드(가상의 세계)를 여행하며 감상 그 자체에 보다 큰 비중을 둔 어드벤처이다. 때문에 목적과 룰에 얽매이는 답답함에서는 완전 탈피했다고 할 수 있다. 여유있게 엑스퍼시를 산책하면서 이 세계의 정보를 입수한 후 목적에 맞는 시나리오를 진행시킨다. 어쨌든 플레이어가 원하는 대로 행동할 수 있는 자유가 보장되어 있다.



프론에 물을 주는 우노. 「토기」의 느낌이 잘 살아 있으며 그들의 대화는 문자로는 표현되지 않고 기호(♡♧+♁♤@✽☆Å¢®) 음파로 전달된다

분위기에 젖어있는 캐릭터들

이 소프트에 등장하는 캐릭터들은 토기를 모티브로한 개성적인 주민들로 가득하다. 신비에 쌓인 이 세계 「엑스퍼시」의 안내역을 맡아준 「게마폰」이나 묵묵히 낚시를 하고 있는 「카나」, 정원에서 후론(꽃)에 물을 주고 있는 상냥한 인상의 「우노」. 그러나 「엑스퍼시」에 사는 사람들과 친밀하게 이야기하기 위해서는 「게마폰」의 협력을 얻어 많은 정보를 수집해 이름이나 특징 등을 메모해 둘 필요가 있다. 이 메모라는 것은 엑스퍼시 특유의 언어나 인물의 정보를 기록해 둘 수 있는 아이템으로 시나리오를 진행하는 상황을 체크해 두면 이름을 잊어 버리는 만일의 경우에 도움이 된다.

여행의 목적은 분명히 존재한다

목적을 갖지 않아도 좋다. 엑스퍼시라는 세계를 관찰해 가며 다양한 것과 접촉해 그 반응을 즐기자. 그것이 이 게임을 즐기는 한가지 방법이다. 그 외에 또하나의 즐거움이라 하면 비밀을 밝혀 이벤트를 클리어하는 정통 AVG형식을 들 수 있다. 엑스퍼시의 사람들로부터 여러가지 정보를 캐내서 레벨을 점점 높여가며 주변부터 차례로 클리어해 감에 따라 이 세계속의 비밀을 보다 심도있게 파헤칠 수 있게 된다. 최종적인 목적은 「토기왕의 부활」이라고 할 수 있다.



사서실이라는 장소에서 토기왕의 부활에 대해 메시지를 들을 수 있다. 토기왕이란 어떤 사람일까?



비밀의 엘리베이터 내부. 이 열쇠 구멍에 맞는 열쇠를 사용하지 않으면 엘리베이터는 작동하지 않는다

180도 턴

뒤로 180도 반전했을 때의 연속사진. 전방의 그래픽부분이(우회전일 경우에는 우측) 고무처럼 늘어지며 후방 그래픽이 스크롤인(SCROLE IN)하며 화면이 바뀐다. 설명하기가 좀 어렵지만 좀 더 많은 그림이라면 쉽게 이해될 수 있을 것이다.



우리에게도 뜨거운 피가 흐르고 있다!

장 르	어드벤처	발매일	95년 12월 예정
제작사	라이트 스텝	가 격	3,900엔

아르남의 송곳니

~수족12신도 전설~

지난 11월호에 특보로 소개된 이래 팬들의 관심속에 이식이 진행중인 아르남의 송곳니. 그 최신화면이 공개됐다. 전에도 말했지만 이 게임은 96년 봄이 발매예정인 「아르남의 날개」의 전편격으로 스토리의 연관성이나 세계관에 도움을 주기 위해서 이식되는 것이다. 내년을 기다리는 유저들은 일단 예습을 위해서라도 아르남의 송곳니를 플레이 해두는 것이 좋을 것이다.



PC엔진용의 화면구성과는 다른 어드벤처 게임다운 화면으로 변경되어 있다. 키무라 아키히로씨의 캐릭터도 보다 아름답게 그려지고 있기 때문에 비주얼도 기대할 만하다



장소 이동은 캐릭터를 실제로 움직이기 때문에 RPG감각으로 플레이 할 수 있다. PC엔진용과 동일한 필드이기 때문에 기억하고 있는 사람들이 있을지도… 던전은 어떻게 표현될 것인가?

기본은 누구나 플레이할 수 있는 디지탈 코믹

어드벤처라면 누구나 스토리 진행을 위해서 등장인물들과 대화를 하고 정보를 모아 비밀 등을 풀어나가는 것이라 알고 있을 것이다. 그러나 이 아르남의 송곳니는 어드벤처이면서도 유저들에게 아르남에 대한 정보를 주고자 만들어지는 파일로트 디스크이기 때문에 부담없이 스토리를 즐길 수 있는 디지탈 코믹 형태를 채택하고 있다. 또한 원작이 RPG였기 때문에 다수의 부분들이 원작과는 달리 변경됐을 거라는 유저들의 생각과는 달리 어드벤처 게임에 RPG와 같은 필드 맵을 도입, 적 캐릭터와의 전투없이 이동을 하며 동료들과의 만남과 이별을 표현하고 있다. 때문에 스토리적으로는 원작과 거의 변함이 없으며 누구나 거부감 없이 아르남의 이야기를 즐길 수 있게 됐다.



동료들과의 만남이 어드벤처에서는 이런식으로 표현된다

자신들의 존재가치를 찾기 위해 싸우는 12인

아르남의 송곳니가 가진 전체적인 스토리는 인간들과 다른 지역에서 사는 수족들을 인간들이 자신들의 생명을 위협하는 시시무라라는 이형의 괴물들로부터 몸을 지키기 위해서 12대표를 뽑아 소집하는 데에서 시작한다.

주인공인 켄브는 견족의 대표로 원래 대표였던 자신의 스승이었던 오우켄이 자신의 잘못으로 죽게되자 대표격 종족에게 추방자로 낙인찍혀 마을을 나서게 된다. 그후에 인간들의 마을에 도착하여 트에이, 트바리, 스즈메, 란쵸 등의 동료들과 만나 여행을 하게 된다.

이 게임이 가진 스토리의 최대 매력은 인간들에게 수족이라는 이유로 천대받고 동물들과도 어울리지 못하는 그들이 최후에 자신들의 존재가치를 찾아가는 과정을 그리고 있다는 점이다. 보통의 RPG 스토리와는 조금 다른 인간적인 면을 강조한 스토리이기에 어떤 면에서는 어드벤처 게임에 더 어울리린다고 볼 수 있다.

켄브



이 게임의 주인공. 자신의 미숙함에 의해서 스승이 죽자 원수를 위해 여행을 떠난다. 17세로 개로 변신한다

트에이



상냥하고 인간을 위해서 눈물까지도 흘리는 게임의 히로인. 때문에 동료들에게 호해받기 쉬운 타입이다. 17세로 토끼로 변신한다

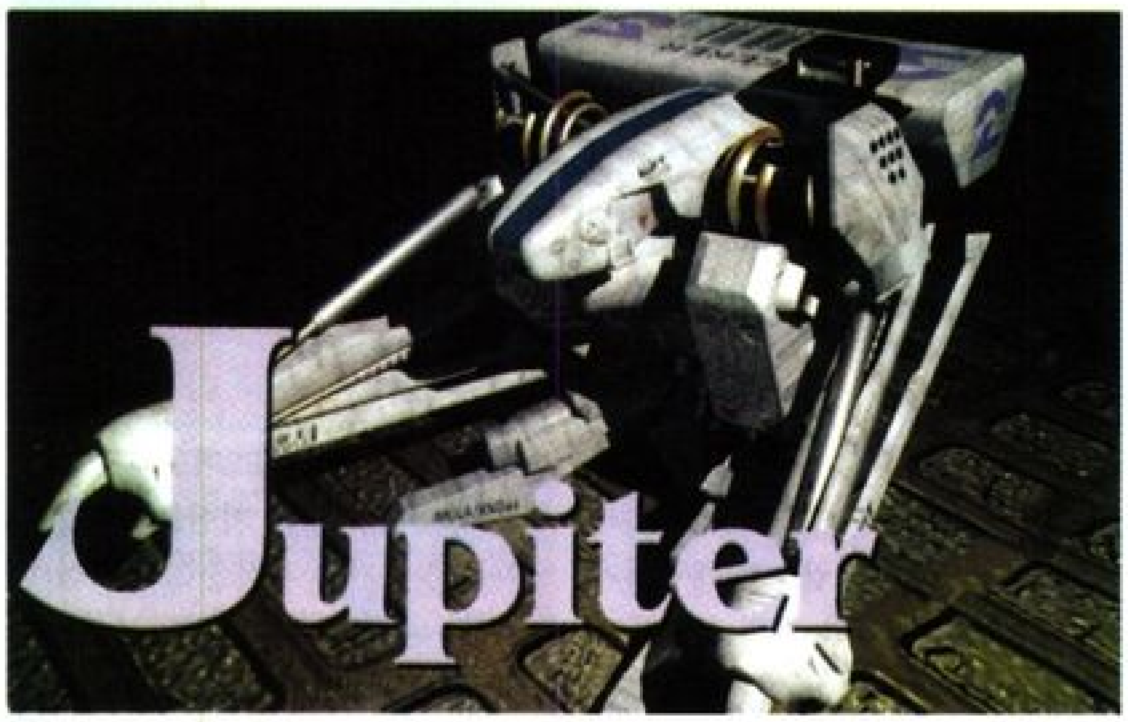
SF 3D 시리즈의 결정판 드디어 등장!

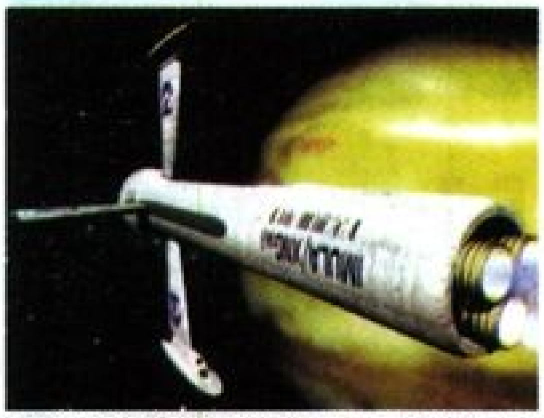
쥬피터 가칭



장르	슈팅	발매일	96년 여름 예정
제작사	GENKI	가격	미정

키릭 더 블러드로 플레이 스테이션의 발매당시부터 주목받아온 「GENKI」가 미래형 어드벤쳐 스토리에 슈팅장르를 접목시킨 작품이 바로 쥬피터이다. 이 쥬피터는 정확하게 말해서 GENKI의 오리지널 소프트 제1탄이며 그 때문에 제작사 자체도 상당한 의미를 두고 있는 야심작이라 할 수 있다.





디자인이 독특한 로봇들이 배틀 필드를 누빈다. 정말 거대한 위력감을 느끼게도 하지만 이로인해 장해를 받을 수도 있을 것이다

스페이스 코로니에서 펼쳐지는 인류의 미래

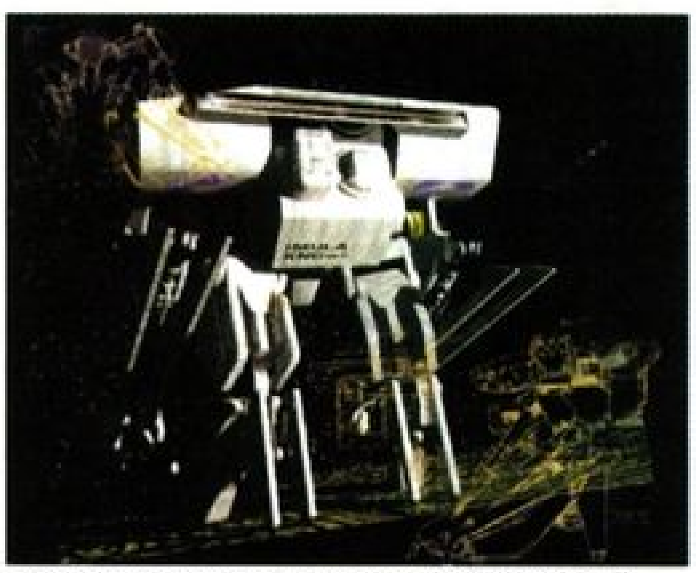
때는 21세기 후반. 한때 전세계적으로 「악행의 충동을 느끼는 비밀의 괴병」이 유행하였다. 그 괴병이 잠잠해지고 얼마되지 않아 화성의 자원채굴 스테이션 베르트로가9에서 구조신호를 보내 온다. 이 시설에서 연구되고 있는 것들은 모두 비밀에 싸여 있는 것들이다. 어쩌면 전세계에 휘몰아쳤던 괴병. 그것과 연관이 있는 것일지도… 주인공 사르 군조는 자신이 가진 생각과 사건의 결과를 추측하며. 그리고 진상을 파헤치기 위해서 베르트로가9로의 여행길에 오르게 된다.

경이의 SF로보트 3D슈팅 게임

「키릭터 블러드2」를 제작하고 있는 「GENKI」로부터 빅뉴스가 날아왔다. 완벽한 브랜드라고 하면 역시 3D 던전 과 CG 무비의 융합이 전매 특허처럼 인식되어 왔다. 이번에 소개하는 오리지널 소프트 제 1탄 「쥬피터」는 이 시스템을 답습해 더욱 발전시킨 3D 슈팅 게임이다. 쥬피터의 최대 특징이라고 할 수 있는 것은 지금까지 없었던 복잡한 적의 형태와 모션이다.

여기에 소개한 로봇의 CG 사진을 유심히 관찰해 보면 관절을 강조한 디자인. 극도로 얽혀있는 파트의 조합과 파트의 빈틈으로 보이는 내장부분은 지금까지와는 색다른 느낌을 주는 것임에 틀림없다. 또한 적의 움직임이 심상치 않다. 로봇의 구조가 복잡한 만큼 움직임에 지장을 주지는 않을까하는 의문을 갖는 사람들도 있겠지만 전혀 그런 점은 문제가 되지 않을 것 같다. 아직 개발 초기 단계의 테스트판을 봤을 뿐이지만 움직임에는 관해서는 별 문제가 없어 보인다. 긴 팔다리를 굽혔다 펴는 동작은 보기에도 시원스러우며 이제까지의 슈팅 게임에 등장했던 적 캐릭터들과 달리 확실히 중량감이 돋보인다.

자세히 말하자면 「쥬피터」에 등장하는 로봇들은 땅에 다리가 밀착된 듯이 체중 이동이 확실하게 전달된다. 특히 자기의 눈앞으로 클로즈 업되어 비추어질 때의 모습은 과히 압권이다.



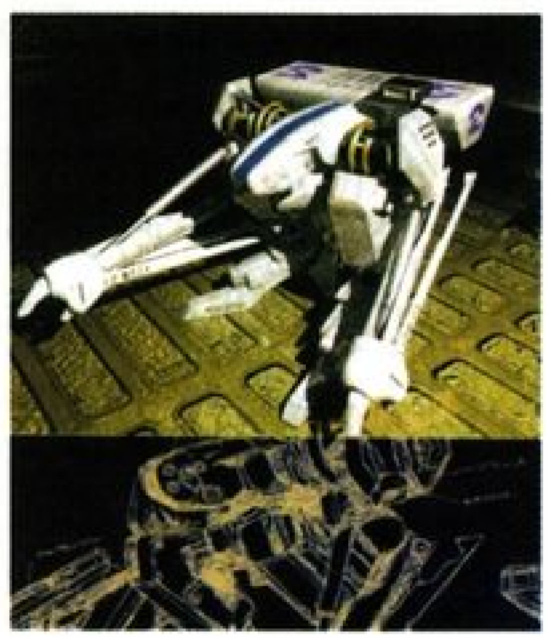
파트와 파트 사이의 빈틈을 살려 관절을 강조한 디자인이다. 이 울퉁불퉁한 질감에 매료당하는 유저가 상당할 것으로 예상된다

디자인이 참신해진 만큼 로봇의 움직임도 새롭게 변모됐다

점프라는 개념으로 배틀 필드는 더욱 확대되었다. 데미지를 받을 때의 효과도 한층 리얼해졌다. 탄환이 적에게 명중하면 통증을 느끼는 듯이 반응한다. 게다가 파괴되어도 폭발해 없어져 버리지 않고 잔해가 지면에 쓰러지는 캐릭터도 있다. 영화 등에서는 당연한 일이지만 이것이 게임에서 실현되는 것은 대단한 일이라고 할 수 있다.

게임 시스템상에서 주목할 만한 사항은 점프시의 필드 채택이다. 쥬피터의 무대는 우주 식민지 내의 시가지나 던전이다. 다양한 장해물이 줄지어 세워져 높낮이의 차가 있는 배틀 필드를 플레이어는 전후 좌우 자유롭게 움직이고 점프하며 적을 향해 맞선다.

높이라는 개념은 조작면에서 상당히 높은 자유도를 유도하지만 그런만큼 플레이어의 실력이 승패를 크게 좌우하게 된다. 정수리 부분의 약점에 명중시키지 않으면 쓰러뜨릴 수 없는 적도 존재한다. 플레이어의 기체에 장비할 수 있는 병기나 아이템은 아직 자세하게 알 수 없지만 호밍 미사일이나 레이저 등 다채롭게 준비될 예정이다. 슈팅 게임의 기본이 되는 사격시의 상쾌함도 만족할 만한 수준이 될 것임에 틀림없다.



어드벤처 사상 유래없던 대 프로젝트

장 르	어드벤처	발매일	96년 봄
제작사	소니 뮤직 엔터테인먼트	가 격	미 정

크론즈 게이트

구룡성풍수전

철저한 완벽제작을 목표로 나날이 게임 데이터 양을 늘려가고 있는 크론즈 게이트. 현재 약 70인의 성우를 기용했으며 실제 게임시의 그래픽도 대단히 뛰어나다. 데이터 양만을 따져 보아도 아마 전무후무한 게임이 될 듯하다.





침을 머리에 꽂고 있는 이상한 의사. 정체가 분명치 않다

폴리곤을 이용한 또 하나의 현실 세계를 창조한다

차세대 게임기에 들어서면서 특징적인 점이라고 하면 어떤 게임에도 보편화되어 사용되는 폴리곤을 들 수 있다. 즉 모든 물체를 입체적으로 표현하고 있다는 점이 기존의 16비트와의 가장 큰 차이점이다. 이로 인해 새로운 장르의 개척도 가능해 졌으며, 기존의 게임 구성과 스케일에서도 대변혁을 시도할 수 있게 된 것이다. 특히 어드벤처 게임은 16비트게임기 시대 이후로 새로운 전성시대를 맞이 하고 있다.

PS에서는 독특한 어드벤처 게임들이 속속 등장하고 있다. 「키릭더 블러드」나 3DO에서 이식한 「D의 식탁」 등 또다른 게임의 접목을 통해 어드벤처의 속성에서 많이 벗어나 있지만 기본적으로 어드벤처에서 진화된 형식이라고 할 수 있다. 또한 이 게임들의 화면구성이 2차원에서 3차원 입체 화면으로 진화해 가는 것을 볼 때 앞으로 등장할 어드벤처 게임은 더 새로운 형태로 변신을 시도해 우리 곁에 등장하게 될 것이다.

새로운 어드벤처 게임의 기틀이 된다

크론즈 게이트는 앞으로 등장할 어드벤처 게임의 한 형태로서 이와 같은 게임의 시도는 앞으로 등장할 게임의 형태에 상당한 영향력을 미칠 것으로 기대된다.

크론즈 게이트의 가장 큰 특징은 3차원 폴리곤으로 구성된 캐릭터와 배경이라고 할 수 있다. 최근에 와서 3차원으로 표현된 인간이 다양하게 등장하고 있는데 크론즈 게이트에 등장할 인물들은 가까운 미래 세계에서 기계와 접합되어 있는 특이한 캐릭터 들이다. 배경 역시 「사이버 펑크」적인 요소를 충분히 살린 홍콩의 암울한 미래의 모습이다.

플레이 스테이션 EXPO에서 공개된 영상을 기초로 구성된 크론즈 게이트는 과연 어떤 모습으로 우리 곁에 등장하게 될 것인가.

요상스런 분장과 색다른 복장을 한 것이 왠지 신비한 능력을 가지고 있는 것 같이 보인다





감정사와 같은 분위기를 풍기며 무엇인가 물끄러미 관찰한 후 확대경을 튕기는 동작이 인상적이다





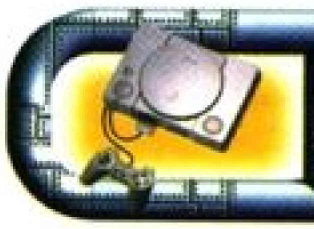
PS 엑스포에서 공개되었던 화면은 모두 경이로운 느낌을 주는 것들뿐이다. 거리 내부의 사진은 모두 무비로 표현되었다



쿵후의 달인일까? 권법과 같은 포즈를 취하고 서있는 사나이. 상당히 강해 보이는데, 아군일까 아니면…

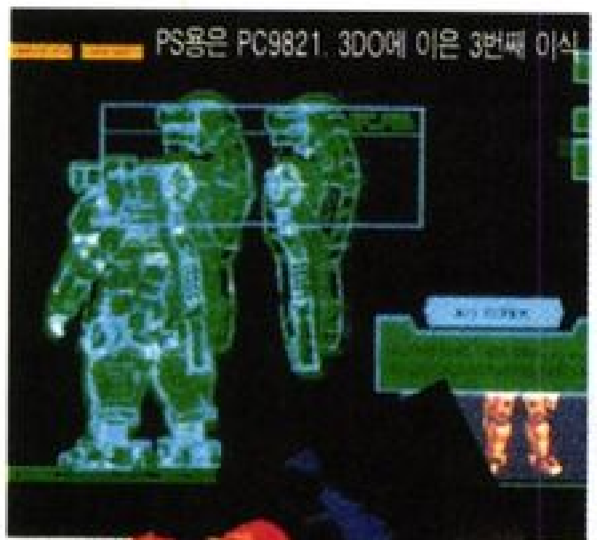
이것은 우주가 인류에게 보내온 경고였다

폴리스 너츠



장르	어드벤처
제작사	코나미
발매일	96년 봄 예정
가격	6,800엔

2040년의 근미래를 무대로 우주 코로니에서 펼쳐지는 수사물 어드벤처 폴리스 너츠가 PC 9821을 거쳐 3DO로, 그리고 지금 PS용으로 이식이 발표됐다. 이 게임을 플레이해본 유저들은 누구나가 리셀웨폰을 연상하게 될 거라는데…





어드벤처 게임에 사격과 같은 이벤트로 인터랙티브적인 요소를 가미



게임중의 애니메이션은 스토리 전개에 긴박감을 더한다. 마치 영화를 보고있는 듯한 이 화면이 PS에서는 어떻게 변할 것인지!



대망의 사이버 펑크 어드벤처 이식결정!

95년 9월에 3DO용으로 발매된 「폴리스 너츠」가 PS용으로 이식이 결정되었다. 이로서 코지마 히데오(小島秀夫)감독의 코나미 걸작 어드벤처 게임 2편이 모두 PS용으로 등장하게 된 것이다.

인간과 기계, 컴퓨터 기술이 융합된 세계를 사이버 펑크 배경으로 그려낸 '스내처'를 통해 배양한 기술을 이용하여 제작한 것이 바로 '폴리스 너츠'이다.

두 작품의 공통점이라면 둘다 제일 먼저 선보인 것이 PC라는 점이다. 스내처는 MSX2용으로, 폴리스 너츠는 PC 9821용으로 등장하여 높은 평가를 받은 게임이다. 타기종으로 이식된 순서로 보면 스내처는 4번째 이식(미국 제네시스CD용 포함)이며 폴리스 너츠는 3번째 이식인 셈이다.

개량된 그래픽과 애니메이션

차세대 게임기용(3DO)으로 이식되면서 가장 특이할 만한 점으로는 개량된 그래픽을 들 수 있다. 특히 애니메이션 부분은 어느정도 수준의 화질을 가지고 있으므로 동화 부분에 강한 PS용으로는 어떻게 개량될 것인지 기대된다.

코지마 히데오 감독의 말로는 우선 JPEG(화상압축규격의 일종, 최고 레벨의 압축으로는 화상의 저하를 1% 미만으로 보존할 수 있다)을 압축방식으로 채택하여 고화질을 유지하게 하고 애니메이션 부분자체를 30커트 이상 수정할 예정이라고 한다. 또한 정지화면 부분도 전체의 2/3 이상을 수정하거나 새로 그려넣을 예정이라고 하니 기대가 되지 않을 수 없다.

사운드와 시나리오 부분도 수정될 계획

하드의 특성과 성능의 향상으로 인해 고음질의 사운드와 3DO에서 사용하지 못했던 30분 가까이 되는 음성을 PS용에서는 부활시킬 계획이다. 또한 폴리스 너츠에서는 영화음악에 가까운 사운드를 지향한다고 한다.

시나리오쪽에는 PC 9821과 3DO의 시나리오를 추가, 수정하고 오리지널 이벤트나 숨겨진 모드 등이 추가될 예정이라고…



동화 부분이 그대로 정지. 그 화면 안에서 커서를 이동시켜 클릭한다

어느샌가 빠져드는 화려한 비주얼

이 폴리스 너츠가 차세대용 소프트로 이식되면서 더욱 부각된 부분이 있다면 그것은 아마도 비주얼신의 영상 효과일 것이다. 그중에서도 특히 동화부분의 그래픽은 시각적으로 볼거리를 제공해 준다. 앞에서도 말했 듯이 PS로의 이식이기 때문에 어느정도의 퀄리티를 보여줄 것인가하는 문제가 주목되고 있다.

어드벤처에 보내지는 리얼타임의 긴장감!

이 게임은 시나리오 모드와 몇가지의 미니 게임, 이벤트를 중심으로 꾸며져 있다. 그 중에서 이야기가 진행되어 가는 것은 기본적으로 시나리오 모드이다. 비주얼 화면을



메시지만이 아니라 사물이 확대 표시되는 일도 있다

보면서 그 안의 인물들이나 물건에 커서를 맞추어 버튼으로 클릭한다. 그러면 클릭한 인물이나 물건에 대응하여 커멘드가 나타난다. 그 커멘드를 선택하는 것에 따라서 플레이어의 행동이 결정된다.

대화로 전개되는 시나리오

이 게임에서 가장 중요한 것은 주인공과 각 등장인물들 간의 대화이며 기본적으로는 화면상의 클릭에 의해서 진행된다. 처음에는 선택할 수 있는 커멘드가 적지만 대화를 진행시킬 수록 커멘드가 하나씩 늘어난다. 때문에 대화에 있어 중요한 포인트가 되는 것은 대화의 기회를 많이 얻어 내는 것이라고 할 수 있다.



주인공 앞에 나타난 로레인과의 대화. 우선은 인물을 클릭하자

미니 게임에 의한 인터랙티브 전개

시나리오 요소요소에 등장하는 다수의 이벤트가 이 게임을 다른 어드벤처 게임과 확실하게 구별짓고 있다. 총격전과 폭탄 해체, 패스워드 입력 등 그 이벤트의 표현방법은 가지각색. 이들 미니 게임들은 플레이어가 실증내기 쉬운 어드벤처 게임의 결점을 보완해 주어 보다 흥미롭게 플레이할 수 있도록 배려해 준다.

총격전

이것은 액션의 요소가 상당히 짙은 이벤트이다. 기본적으로는 사격모드로 구분이 되며 각각의 상황에

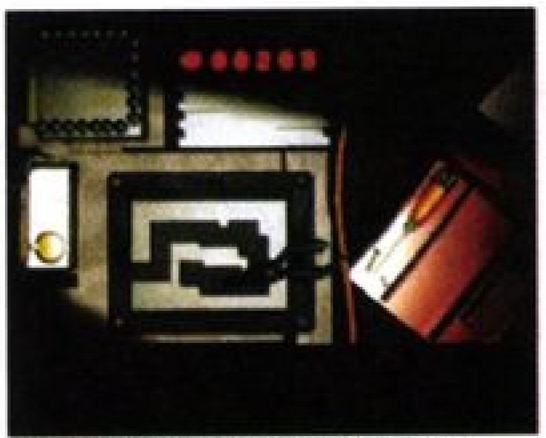


붉은 조준경(레이저 사이트)을 표적에 맞추고 클릭하면 총이 발사된다

서 주인공의 라이프 게이지가 0이 되면 게임은 끝나고 만다.

패스워드

패스워드를 입력 하는 이벤트. 패스워드를 구성하고 있는 것은 전국시대 무장들의 가문을 나타내는 문장들이다. 이 조합을 정확히 맞추는 것에 의해서 시나리오가 진행


폭탄해체는 이벤트 중에 가장 어려운 것일 지도 모른다. 실패하면 그대로 게임 오버

된다.

폭탄해체

제한시간 내에 폭탄을 해체하는 이벤트이다. 벤치와 드라이버를 사용해 비스를 풀거나 전선을 절단하여 폭탄을 해체한다. 해체에 실패하면 그대로 폭발하고 만다.

조나단 잉그램

전 LA 시경 형사로「폴리스 너츠」의 멤버였다. 그러나 우주 여행 중에 사고를 당해 25년간 표류하다 기적적으로 구출되었지만 그 후 심한 우주공포증에 시달린다. 지금은 LA에서 사설 탐정업을 경영하고 있다



대화가 진행됨에 따라 선택할 수 있는 커멘드가 늘어난다





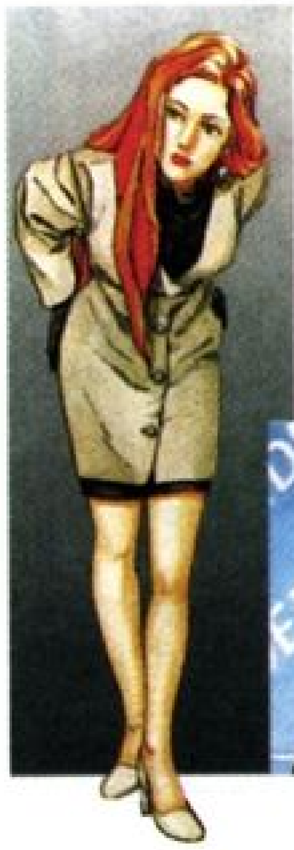
우주 비행기 안에서 공포에 떨며 비지땀을 흘리고 있는 조나단

에드 브라운

전 LA 시경의 마약 수사관. 조나단과는 단짝 콤비로 폴리스 너츠의 멤버, 게임 중에서도 주인공의 파트너로 활약하게 될 것이다




카렌 호조


이 이야기의 히로인적인 존재, 켄조와 로레인의 딸로 인기 뉴스 캐스터이지만 후천성 재생 불량성 빈혈을 앓고 있다



로레인 호조


조나단의 전처로 현재는 겐조의 아내인 일본 혼혈계 여인. 겐조의 실종사건 수사를 조나단에게 의뢰하지만…

켄조 호조


로레인의 남편, 지구 태생의 일본인 2세. 일본에서 대학을 졸업한 후 도쿠가와 제약회사에 입사, 개발실 실장과 프로퍼(병원 등을 순회하는 판매 촉진원)를 역임하고 있으며 마음이 약하며 성실 근면하다



PS 주변기기 컬렉션



화이팅 스틱 PS

■호리전기 / 5,980엔

아케이드 게임에서 사용되고 있는 기술을 채택한 중후한 타입의 조이스틱. 각 버튼의 터보 기능도 탑재.



화이터 스틱 V

■아스키 / 5,980엔

몸체 밑부분에 스티로폼을 붙여 안전성을 고려했으며 터보기능(스피드 기능)과 슬로우 기능이 탑재되어 성능면에서도 우수한 스틱이다. 과격한 플레이를 하는 게이머들에게 안성맞춤.



아날로그 조이스틱

■SCE / 가격 미정

3D 비행 시뮬레이션 게임에서 특히 위력을 발휘하는 본격 아날로그 조이스틱으로 게임의 생동감을 2배로 증가시켜 준다.



RFU 케이블

■SCE / 2,500엔

비디오 입력단자가 없는 TV에 PS를 연결하기 위한 아이템. TV 안테나 단자에 접속된다.



RGB 케이블

■SCE / 2500엔

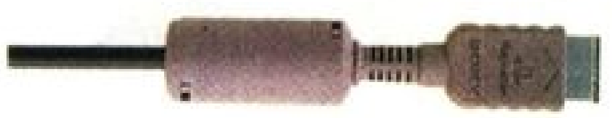
전문적인 수준의 고화질 화상을 원하는 사람들을 위해 제작된 것이 바로 이 RGB 케이블이다.



메모리 카드

■SCE 2000엔

게임 데이터를 보존하기 위한 필수품으로 카다로그에서 블록 수를 체크해 그 수에 맞게 사두면 편리하다.



대전 케이블

■SCE / 1,500엔

(메탈 자켓),(리지 레이서 레볼루션) 등 대응 소프트도 증가. 2대의 PS를 연결하면 대전 플레이가 가능하게 된다. TV와 소프트가 둘다 필요하지만 그만큼의 가치가 있다.



콘트롤러

■SCE / 2500엔

우리에게 친근한 보편적인 콘트롤러 스타일로 PS 본체에는 한개밖에 접속되어 있지 않기 때문에 대전격투와 같은 2인 플레이 게임에는 반드시 필요하다.



네지콘

■남코 / 4,800엔

남코 팬에게는 친숙한 패드로 중앙 부분이 볼륨 콘트롤러로 되어 있어 아나로그 입력이 가능하다.



산 스테이션 패드

■산전자 / 3,480엔

커멘드 등록을 가능하게 해 주며 프로그램 터보 슬로우 등 다양한 기능을 탑재한 다기능 패드.



화이팅 커멘드-2WAY

■호리전기 / 2,280엔

2m의 케이블과 패드에 6개의 버튼을 장착한 격투 액션용 패드. 버튼 배치 변경도 가능하다.



아스키 패드 V

■아스키 / 2,980엔

독특한 PS 콘트롤러 포름을 더욱 혁신적으로 변신시킨 패드. 8개 버튼 모두 터보 대응, 슬로우 기능 탑재 등 옵션 부분에도 내실을 기했다. 그에 반해 가격은 일반적인 콘트롤러에 비교해 별 차이가 없다.



슬로우 머신 핸들형 콘트롤러 (SANKYO N · ASUKA)

■TES 연구소 / 5,800엔

실제 슬로우 머신 모델 (N · ASUKA)의 핸들 모양을 본떠 가정에서도 색다른 느낌의 게임을 즐길 수 있도록 제작되었다.



슈퍼 커멘드

■옵티크 / 3,480엔

액정 화면이 탑재되어 확인하면서 커멘드 등록을 할 수 있는 미래형 패드. 등록할 수 있는 커멘드는 최대 63개. 연사나 버튼 배치, 변경, 반복과 같은 특수 기능이 다양하게 구비되어 있다.



마우스

SCE / 3,000엔

아이콘 선택이나 위치 지정 타입의 게임에 위력을 발휘하는 포인팅 디바이스가 PS에도 등장. 패드와 세트를 합한 가격으로는 저렴한 편이며 대응 소프트도 많은 만큼 구비해 두면 편리하다.



멀티 탭

SCE / 3,600엔

2개의 PS 본체에 장착하면 8인까지 플레이할 수 있다. 여러명이 즐기는 보드 게임에는 필수적인 제품이다.



1995년말 닌텐도는 슈퍼컴보이 100만개 소프트로 승부를 건다

담당 : 허우적

지난 11월 11일에 발매되었던 대작 RPG 「로맨싱 사가3」의 발매에 이어 그동안 기대를 모아오던 「슈퍼 동키콩 컨트리2」가 11월 21일에 발매되었다. 슈퍼컴보이라고는 믿을 수 없을 정도의 아름다운 그래픽이 게이머의 눈을 즐겁게 해줄 것이다. 또한 앞으로 챔프가족들이 학수고대하고 있는 대작RPG 「드래곤 퀘스트」의 발매일이 12월 9일로 임박해 왔다. 항상 전작 이상의 새로운 시스템과 풍부한 이벤트로 팬들의 기대에 부응해 왔던 드래곤 퀘스트 시리즈. 이번 12월 9일 발매될 드래곤 퀘스트의 발매를 기대해 보자.

기대를 불러모으는 「닌텐도 64」는 1995년말에는 발매되지 않을 전망이 높다. 닌텐도의 1995년말은 슈퍼컴보이로 차세대기와 싸움을 벌일 것 같다. 16비트 대 32비트의 싸움.

그러나 슈퍼컴보이는 차세대기가 아직 접근할 수 없는 강인함을 갖고 있다.

아래의 4개의 타이틀이 슈퍼컴보이의 연말 화제작이다. 타이틀을 보는 것 만으로도 소프트를 사고 싶은 마음이 생길 정도의 빅타이틀 뿐이다. 이 네개의 타이틀만으로 600만대 이상의 세일즈가 전망되고 있다. 100만개 이상의 세일즈를 기록하는 소프트를 몇개의 타이틀이나 갖고 있는 하드는 현재 슈퍼컴보이 뿐. 그 이전은 패밀리였다.

이 흐름이 착실히 닌텐도 64로 계승된다면 닌텐도는 초조해하며 64비트기를 연말에 투입할 필요는 없을 것이다. 역으로 슈퍼컴보이의 빅타이틀을 64비트기로 계승하는 지반다지기 쪽이 중요사일 것이다. 64비트기 투입이 내년말까지 예정이 늦춰지는 것에서는 의문을 느끼지만 1995년말은 반드시 베스트 타이밍은 아니다. 네 작품이 든든히 자리잡고 있기 때문이다.

우선은 「로맨싱 사가3」. 프리 시나리오이므로 그렇게 쉽게 끝낼 수 있는 것도 아니다. 그런 환타지RPG와 평행하여 슈퍼컴보이에 그래픽 혁명을 일으킨 「슈퍼 동키콩」이 신작도 플레이. 이 플레이라고는 해도 RPG라고 하는 것은 틈틈이 할 수 있는 정도의 쉬운 것은 아니다. 더욱이 기다리고 있는 것이 연말 초대작 「드래곤 퀘스트 Ⅵ」. 오프닝 테마가 흐르는 것만으로도 이미 등줄기가 오싹오싹하다. 자유도를 추구한 초신작은 어려운 플레이가 자랑인 게이머에게도 주목되고 있다. 「드래곤 퀘스트」가 RPG의 정석이라면 RPG의 최첨단을 달리는 「슈퍼 마리오 RPG」도 1월에 등장한다. 3D렌더링 기술을 구사하여 화면 구성도 입체감각이 흘러넘치는 이 타이틀은 RPG이면서 ACT하고 있는 감각이 드는 불가사의한 매력을 갖는다. 그리고 이 새로운 RPG스타일은 64비트기로 세련되어 등장할 것 같은 예감도 느껴진다. 슈퍼컴보이의 1995년말 소프트에는 이렇게 타이틀을 떠올리는 것만으로 차분히 즐길 수 있는 파워가 있다.

그러면 닌텐도 64가 발매된 후 슈퍼컴보이는 어떻게 될 것인가? 급속히 소프트 발매가 줄 것인가?

닌텐도 미국 아라카와 사장에게 이런 질문에 의견을 들어 본다.

"8비트기에서 16비트기가 등장해도 그후 1년간은 8비트기 본체가 계속 팔리고 소프트는 더욱이 2년후까지 팔리게 됩니다. 즉시 슈퍼컴보이 소프트가 발매되지 않게 되어버리는 일은 없을 것입니다. 현재 닌텐도에서는 지금부터 16비트기 전용 소프트를 개발하는 팀도 있습니다."

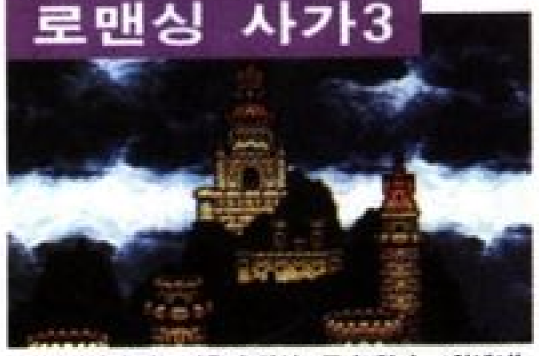
아마도 사소한 배려는 필요 없을 것같다.

1995년 11월 21일
슈퍼 동키콩2



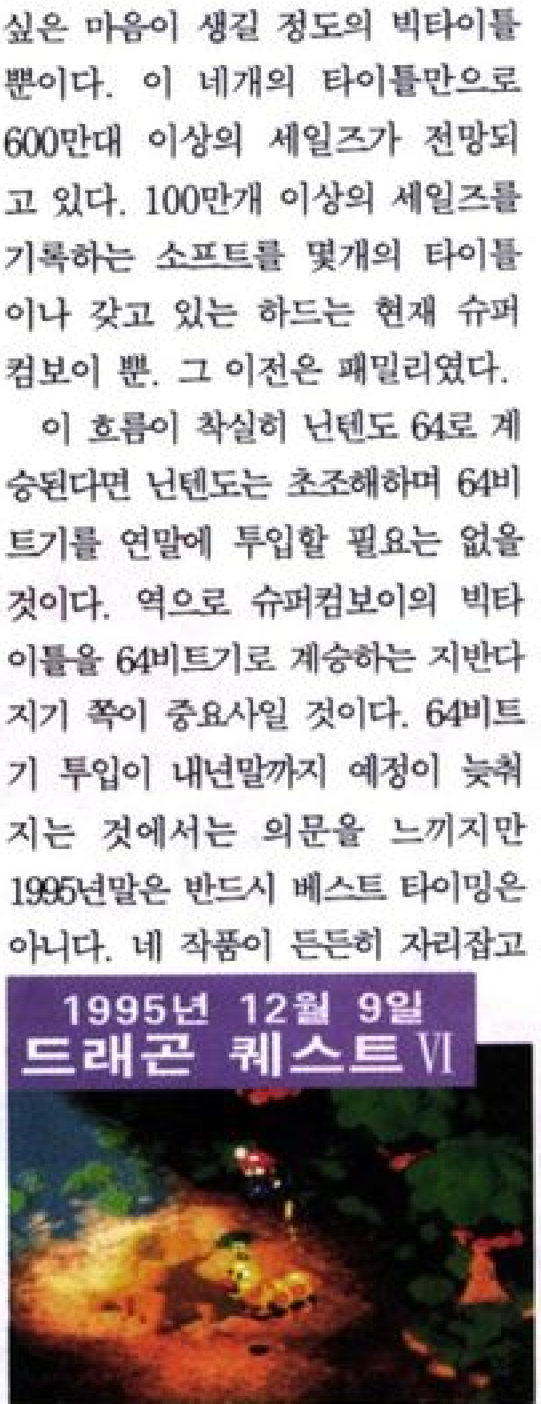
붙잡힌 동키콩을 도와주기 위해 디디와 딕시가 대모험의 길에…

1995년 11월 11일
로맨싱 사가3



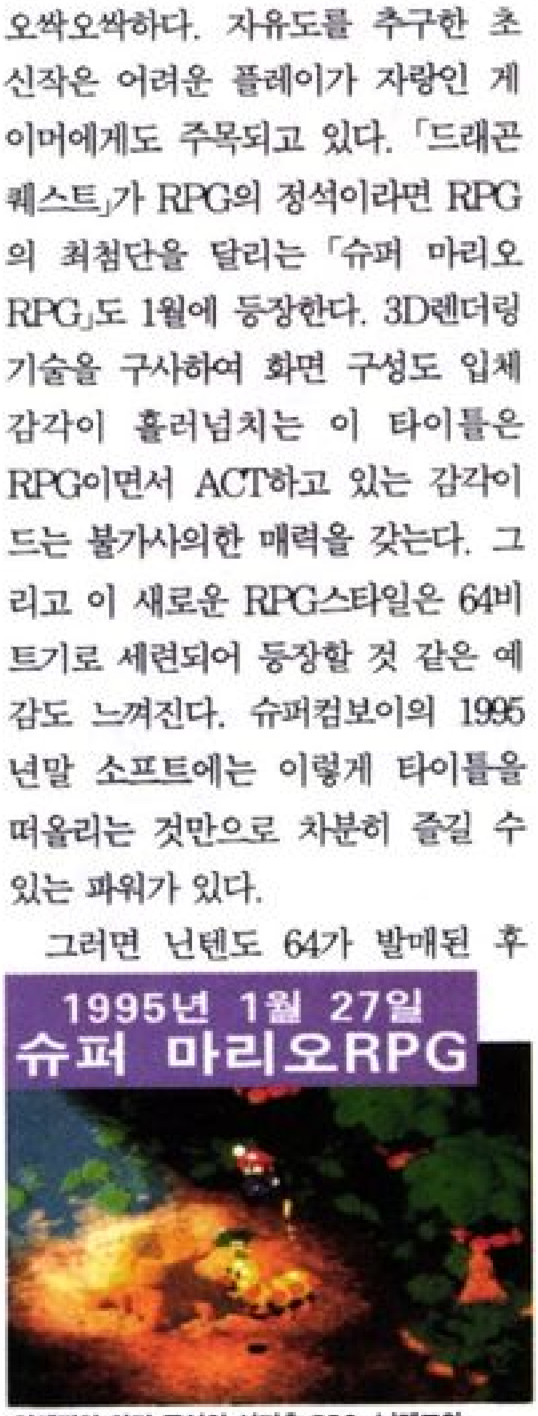
프리 시나리오는 더욱이 완성도를 높힌다. 1회에서는 절대로 완벽히 끝낼 수 없는 RPG이다

1995년 12월 9일
드래곤 퀘스트 Ⅵ



최신작은 자유도를 추구해서 제작되었다. 전직할 수 있는 직업 수도 지금까지의 것에서 배로

1995년 1월 27일
슈퍼 마리오RPG



입체적인 화면 구성의 신기축 RPG. 닌텐도와 스퀘어가 공동개발한다고 하는 것도 화제의 하나

이달의 주목게임

비하무트 라군



스퀘어의 최초의 환타지 시뮬레이션 초대작이 발매를 기다리고 있다. 그것이 바로 「비하무트 라군」. 드래곤을 키워 유니트를 편성하여 드래곤과 함께 싸운다고 하는 현개로 구성될 이 비하무트 라군은 아이템에 의한 속성 변화와 다양한 모습으로 변하는 드래곤, 크고 넓은 하늘을 무대로 전투하는 전투 장면 등 내년 3월 발매를 앞두고 벌써부터 주목을 받고 있다.

슈퍼컴보이용 격투 액션 드래곤 볼Z 등장!



장르	격투 액션	발매일	96년 3월 예정
제작사	반다이	가격	10,900엔

드래곤 볼Z

하이퍼 디멘션

드래곤 볼 격투 액션 제 4탄이 드디어 등장했다!! 제 3판과 흡사한 형태로 제작되었으나 이번에는 특히 "SA1"라는 기판을 사용해 더욱 박진감 넘치는 배틀을 즐길 수 있게 되었다.



게임의 열쇠는 기판에 있다!!

"SA1기판"을 사용하여 기존 격투 게임과는 다른 느낌의 「하이퍼 디멘션」. 캐릭터의 움직임부터 배경처리까지 정말로 지금까지와는 생각할 수 없었던 초격투 게임을 "SA1"가 가능하게 하였다.

단순한 격투 게임이 아니라는 것을 설명한다

게임 화면을 보면 알겠지만 지금까지와는 전혀 다르다. 사실은 이번 작품에는 특별한 "기판"을 사용하고 있다.



아래 기판안에 들어 있는 데이터로 이정도의 초화면이 나올 수 있다

자! 비밀 개발중인 롬을 보자

이것이 기판!

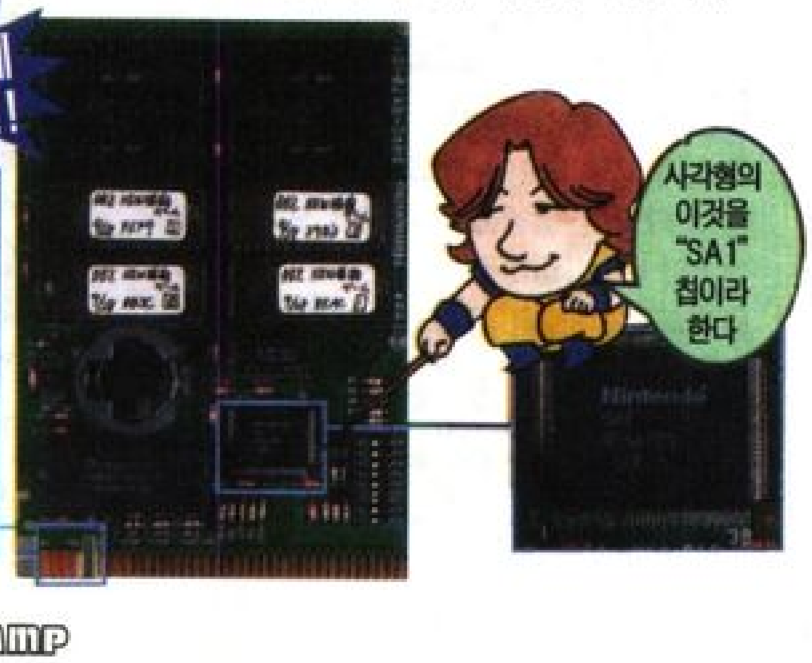
통칭 SA1기판

"SA1"라고 하는 것은 일종의 칩으로 이 칩을 쌓은 특수기판을 통칭 "SA1 기판"이라고 한다. 고속 데이터 처리가 가능한 기판이다



이 손톱모양의 것은 과연 무엇인가?

기판의 플러그를 보고 있다. 보통의 게임에는 붙어 있지 않는 수수께끼의 '손톱모양의 것'이 붙어 있다. 어쩐지 여기에도 굉장한 비밀이 있는 것같다.



해설

SA1 칩은?

게임 데이터 처리 능력을 대폭으로 파워 업한다!!

슈퍼컴보이 본체 내에서 처리할 수 없는 정보를 대신 처리할 수 있는 뛰어난 것이다. 보통 롬의 4배 정도의 고속 정보 데이터 처리 속도를 가지며, 흡사 본체 CPU의 2개를 내장하고 있는 것과 동일한 상태가 가능하다.

SA1칩이 사용되고 있는 소프트

슈퍼 봄버맨 퍼닉크 봄버 -W
발매원: 허드슨
기종 : 슈퍼컴보이

복잡한 폭발이나 4인 대전 등의 난해한 처리를 해도 속도가 떨어지지 않도록 SA1를 사용

때문에 지금까지는 없었던 격투 게임이 가능하다!!

불가능이 가능하게 되어 비로소 실현하였다!!

"SA1 기판"을 사용하여 굉장한 것이 가능하게 된 「하이퍼 디멘션」. 캐릭터의 움직임부터 배경처리까지 정말로 지금까지는 생각할 수 없었던 격투 게임을 "SA1"이 가능하게 하였다!!

두 전사의 기 모으기





단순한 스프라이트 기능을 사용한 공중 배경이 아니고 혜면이 고속 전개되는 래스터기능으로 스피드감이 뛰어나다

자! 실제로 격투 게임 내용을 설명한다!!

원작의 격투를 뜨겁게 한 캐릭터가 10명 등장!!

10년의 역사를 수놓은 초전사가 집결! 오공 대 피코로와 오반 대 셀 등 누구나 선명하게 기억하고 있는 굉장한 전투가 다시 우리들의 손으로 재현할 수 있다.



기존 드래곤볼 시리즈 비교

제 2탄

1. 상대에게 던져졌을 때 반격할 수 있다
2. 필살기는 필살기로 맞대응 한다
3. 연속 기술로 승부를 판가름 한다
4. 프라네트 바스트가 특기

제 3탄

1. 라인이 분할되었다
2. 현 캐릭터가 어디에 있는지 표시가 되었다
3. 필살기는 필살기로 맞대응 한다
4. 연속 기술이 유효하며 특히 필살기보다 잔기술이 더욱 빛을 발하였다
5. 2탄에서 볼 수 없었던 캐릭터들이 대거 등장한다
6. 베지터 액션이 특기

무용열전

화이널 브리트 어택이 특기



해설 하이퍼 디멘션의 무대에 대해

같은 무대에서 싸우는 것은 아니다!

무대는 계속 그 장소에서 싸우는 것이 아니고 원작과 동일하게 장소가 변한다! 던져진 방향으로 전투 무대가 차례로 변해간다.



리얼한 필살기를 조금만 맛보면!

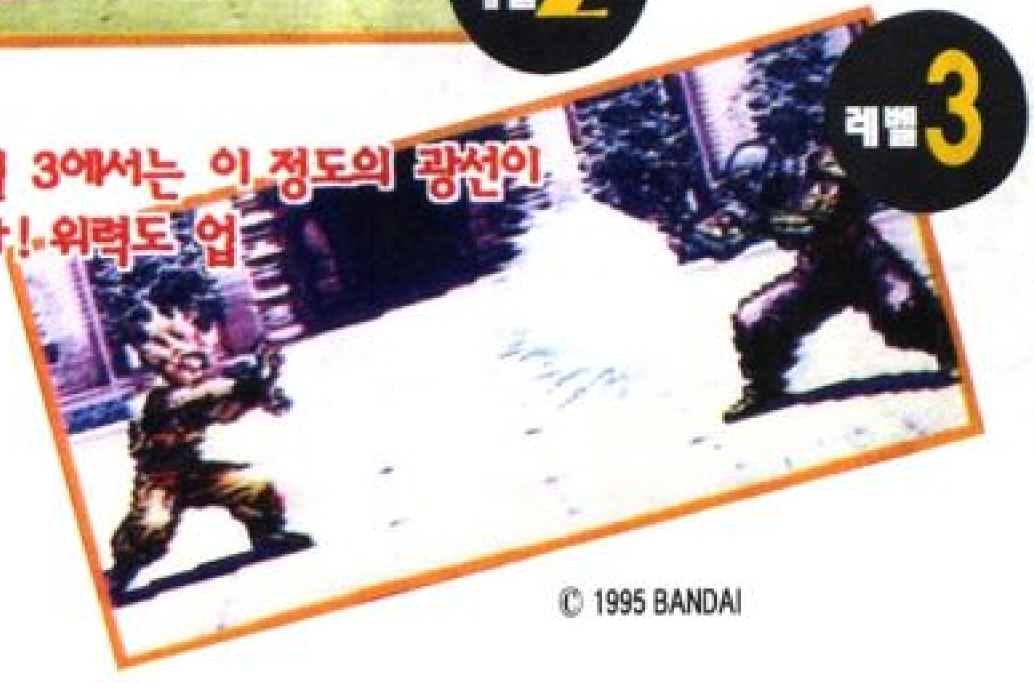
「무투전」시리즈에서 친숙한 기술을 포함한 100종류를 초월한 기술이 등장. 원작에서 선발한 기술을 움직임이 「하이퍼 디멘션」으로 집결한 오공을 비롯한 캐릭터로 즐길 수있다.



오공의 필살기 가메하메파! 레벨에서 위력이 변한다









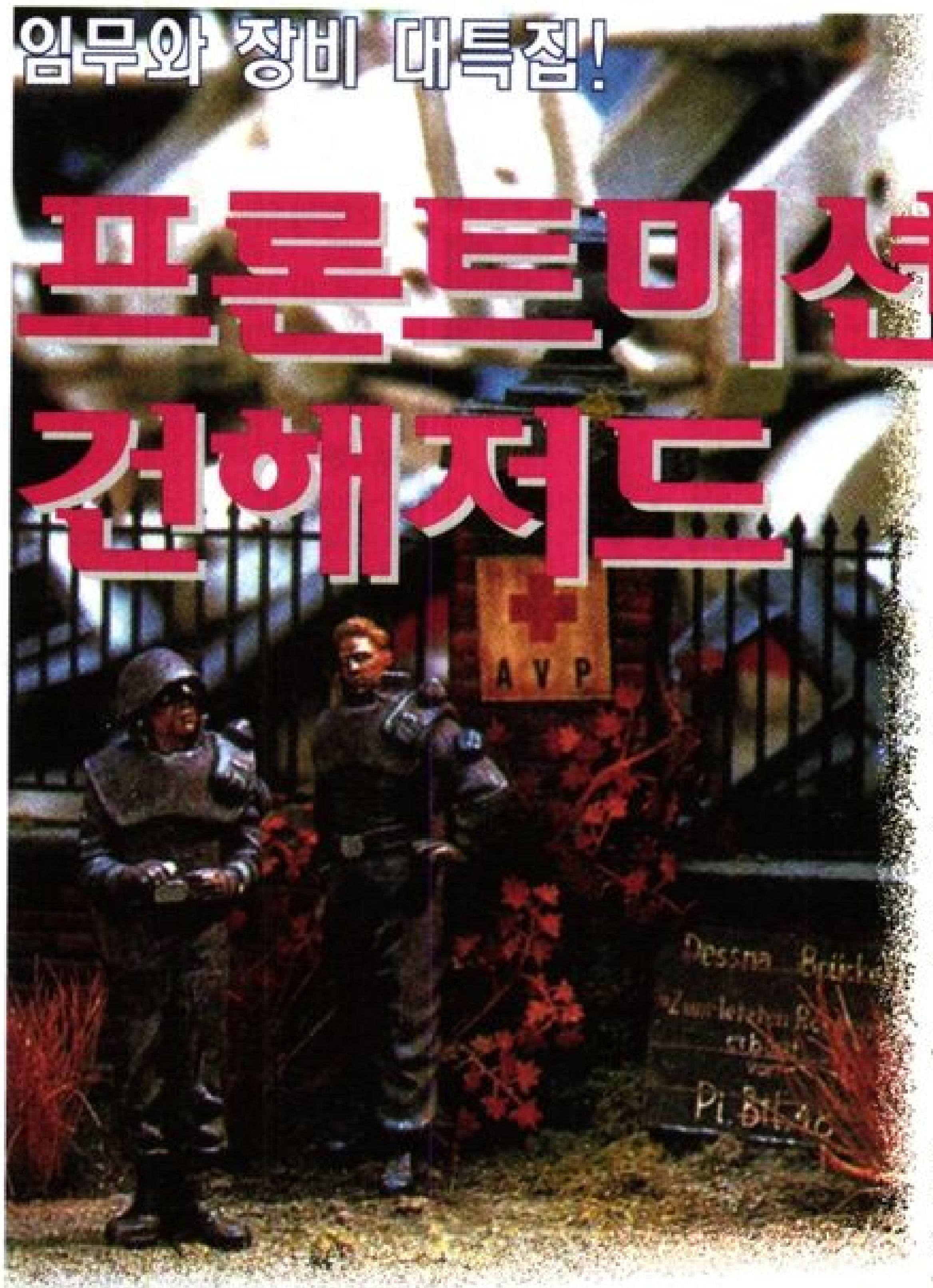
임무와 장비 대특집!

프론트미션 건해저드

FRONT MISSION GUN HAZARD

장르	액션RPG	발매일	96년 2월 23일
제작사	스퀘어	가격	11,400엔

용량 : 24M



이번호에서는 「건해저드」의 신 캐릭터 정보와 그리고 번처에 탑재하여 굉장한 파괴력을 지니는 모든 무기 정보 등 다양한 정보를 소개한다.

병기 조작 능력을 높여 노블 소사이어티의 야망을 저지

알버트가 조종하는 번처에는 통상 병기와 특수 병기라는 2종류의 무기가 탑재되어 있다. 이것들은 각각 다른 장점을 가지며 사용 상황도 각각 다르다.

통상병기

번처로 싸울 경우 기본이 되는 것이 이 통상 병기. 모든 상황에 대응할 수 있으며 탄약수 제한이 없어 연속 사격 성능이 굉장히 높다. 형식번호는 랭크 1의 것 각각 01~05까지 다섯가지 타입이 존재한다. (랭크와 번호가 대응한다)

25밀리 발칸포 건 VG-01

■ 공격지수 : 8 ■ 탄약수 : 초기 카트리지 40발

직선으로 탄약을 연발한다. 가장 스탠다드한 무기. 습득도가 향상되면 위력, 연속발사 속도가 모두 향상돈

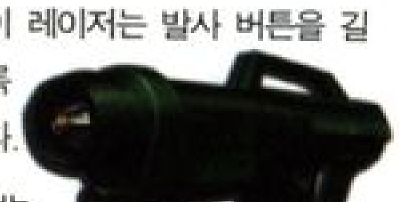


게임 초반부터 사용가능한 통상병기. 파괴력은 낮다

레이저 건 LG-01

■ 공격지수 : 12 ■ 탄약수 : 초기 카트리지 20발

직선으로 뻗어 나가는 레이저를 발사하는 총. 이 레이저는 발사 버튼을 길게 누를수록 멀리 나간다.



대상물을 관통하는 레이저 빔으로 적을 공격한다!!

35밀리 쇼트건 SG-01

■ 공격지수 : 9X3
■ 탄약수: 초기 카트리지 20발

광범위하게 퍼지는 산탄 총. 랭크가 오르면 공격 방향이 3방향에서 최대 5방향까지 확대된다.



넓은 범위를 커버할 수 있으나 연사 성능은 낮다. 장소에 따라 굉장히 유효!!

신 캐릭터를 화면사진으로 감상하자

점점 확실해지는 주요 캐릭터 대소개!!



헨리 사우드 재단 이사장 헨리 사우드

사우드 재단의 창시자. 평화의 소원을 담아 궤도 엘리베이터 건설을 추진한다. 2041년에 사망하였는데 도대체 이 이상한 모습은 …



미모의 여사령관 펠다

혼란한 세계를 원래대로 돌려 놓으려 노블 소사이어티에 참여했지만 그것이 '세계 정화' 사상으로 바뀌어 간다



의혹의 시장 호세

시장과 리조트 회사 사장을 겸하는 펠의 명사. 붙임성 있는 신사이지만 '가디안'과는 어째서 적대 관계인 것일까?



악셀의 아버지

알버트의 동료인 악셀의 아버지. 크림 존 브로우의 화산 폭발로 불타버린 마을의 생존자. 아들 악셀을 자랑스럽게 여긴다

격투용 무기

격투용 무기는 처음부터 기체에 장착되어 있다. 오른손 무기는 '스윙 게임'이라고 하며 통상 무기를 장비하지 않은(오른손이 비어 있

다) 상태에서 사용 가능하다. 또 왼손의 것은 '하드 너클'이라는 타입. 이것은 특수 병기를 장착하지 않으면 사용할 수 없다.

탄약수 제한은 있지만 강력한 위력이 매력인 특수 병기!!

특수 병기는 통상 병기와 달리 탄약수에 제한이 있다. 그러나 통상 병기에 비해 굉장히 파괴력이 높다는 것이다. 특히 대형 번처 등을 상대로 할 경우에는 아주 믿음직한 아군이 될 것이다.

통상 무기와 같이 각 무기의 형식 번호는 10~50까지 있으며 각각 랭크와 대응한다. 이들 특수 병기마다의 전용탄은 필드 맵상의 숍에서 구입할 수 있다. 이곳에서 사서 갖추어 놓지 않으면 베이스 캐리어 내에서 특수 병기의 탄약 보급이 불가능하다. 특수 병기용의 탄약은 부지런히 구입해 두는 것이 포인트.

호밍 미사일HMS-10

■ 공격지수: 48 ■ 탄약수: 20발

적을 추격하는 소형 미사일. 발사 각도에 따라 탄도의 조정이 가능하다. 한번에 한발밖에 쏠 수 없지만 대단히 강력한 무기이다.



호밍 능력뿐만 아니라 공격력이 높은 것도 매력이다

미사일 포트MSP-10

■ 공격지수: 16X4 ■ 탄약수 : 15발

복수의 초소형 미사일을 동시에 발사한다. 발사구의 각도 조절은 불가능하며 수평 방향으로 날린다. 1발 1발의 공격력은 낮지만 다수의 적과 동시에 싸울 때 등에 위력을 발휘해 줄 것이다.



특히 광범위를 커버할 것 같은 느낌. 직선상의 적에게는 효과가 있을 듯

그레네이드런처GRL-10

■ 공격지수: 16 ■ 탄약수 : 20발

포물선을 그리며 날아가 폭발하는 대형 수류탄. 총신의 방향에 따라 탄도가 변화한다. 탄약은 벽에 부딪히면 되돌아 온다.



밀리터리용으로 없어서는 안 될 무기. 특수한 탄도와 폭풍을 잘 이용하면 강력한 무기가 될 수 있다

바운스 숏BNC-10

■ 공격지수 : 24 ■ 탄약수 : 20발

벽면에 닿으면 반사하는 특수 탄두를 총신 방향으로 발사한다. 탄도의 방향을 알아채지 못하게 공격할 수 있다. 동굴이나 좁은 통로속 등에서 진가를 발휘할 듯한 무기.



좁은 곳에서 사용하면 자신도 탄도의 방향을 예측할 수 없다!?

마인 스프링쿨러MIN-10

■ 공격지수 : 48 ■ 탄약수 : 15발

지면이나 건물에 설치하여 적에게 직접 접촉시키는 형태로 사용하는 기계지뢰. 랭크가 올라가면 시한식에서 접촉 신관식(적이 접촉하면 폭발한다)으로 바뀌어 훨씬 사용하기 쉬워진다.



소위 설치형 지뢰. 땅위를 걷는 적의 번처에는 최대 공포의 대상

건 포트 와이어리스 WGP-10

■ 공격지수 : 12
■ 작동시간 : 내구력8초 ■ 탄약수 : 8발

공중에서 무선 유도로 기능하는 25밀리 라이플 유니트를 방사한다. 숙련되면 공격력, 체류 시간이 길어지는 것 이외에 복수의 건 포트를 동시에 방출할 수 있게 된다.



무선유도형의 최신 병기. 하늘 높이 떠돌면서 적의 번처를 겨냥한다. 그리고 완벽한 임무 수행

데코이DCY-10

■ 작동시간 : 내구력6초 ■ 탄약수 : 10발

각종 탄약에 대해 작동의 실수를 유발하게 하여 그것을 흡수하는 미끼 탄. 자기(自機)의 머리위, 수직 방향으로 발사되어 잠시 공중에 머문다.



적의 포격이 심한 장소에 있을 꼭 준비해 둘 것.

바주카BZS-10

■ 공격지수 : 48 ■ 탄약수 : 15발

관통력이 뛰어난 거대 로켓탄을 발사한다. 발사구의 각도 조절은 불가능하며 어떤 위치에서도 수평 방향으로 발사된다. 연사가 가능하므로 사용하기 편하다.



상세한 설명이 필요없을 정도로 유명한 병기. 위력이 좋은 탄환을 발사하여 데미지를 입힌다

리페어 필드REP-10

■ 유효 작동시간 : 60HPX10S ■ 탄약수 : 1발

번처의 기능과 내구성(HP)을 회복시키는 에너지 자장을 형성한다. 그 자장의 영역 내에 들어가면 HP가 회복되는 것이다. 자신의 번처뿐만 아니라 프랜드 번처를 회복시킬 수도 있다.



1발 밖에 쏠 수 없는 것이 유감이지만 숙련만 되면 큰 효과를 미칠 수 있다

그라운드 시커SEK-10

■ 공격지수 : 30 ■ 탄약수 : 20발

무선형의 자주포. 땅바닥에 붙어 기듯이 순항하는 소형 미사일. 수직인 벽면에서도 대처하며 실내에서도 사용이 가능하다.



지상을 달리며 적을 발견하면 즉시 미사일로 공격!!

어퍼 발컨UVG-10

■ 공격지수 : 24 ■ 탄약수 : 50발

백팩형의 대공 지원병기. 통상 병기와 편성하여 사용하는 것으로 공격 범위가 확대된다. 정확한 발사 각도가 조정할 수 없는 것이 단점.



목적이 명확하고 사용범위가 확실하다

파라 레이저PAL-10

■ 유효시간 : 25초 ■ 탄약수 : 10발

특수한 입자포로 상대에게 명중되면 포스 필드에 의해 기체의 전자 장비와 관련된 기능을 일시적으로 마비시킨다.



강력한 적을 마비시킬 수 있으며 적의 기지내에서 확실히 쏘아 뜨릴 때 유효

파이어 버너 건FBG-10

■ 공격지수 : 48 ■ 용량 : 200E

2000도를 넘는 강력한 화염을 방사하는 무기. 사정거리는 짧지만 그 공격력은 매력적이다. 발사방향을 조정할 수 있다.



연속해서 적을 맞히면 큰 데미지를 입힐 수 있다

이것이 건 해저드의 키워드 '아틀라스'

아틀라스란 세계 평화협력 구상중 주요 계획에 의해 만들어진 궤도 엘리베이터를 말한다. 당초 예정된 역할은 첫째 소혹성에서 날아오는 셔틀기의 발사장으로의 기능, 둘째는 태양 에너지를 축적해 두는 에너지 댐으로의 기능 2가지이다. 그러나 현재는 소사이어티의 관할하에 있어 정체가 불명하다. 이 아틀라스를 병기로 이용한다는 소문도 적지 않은데…

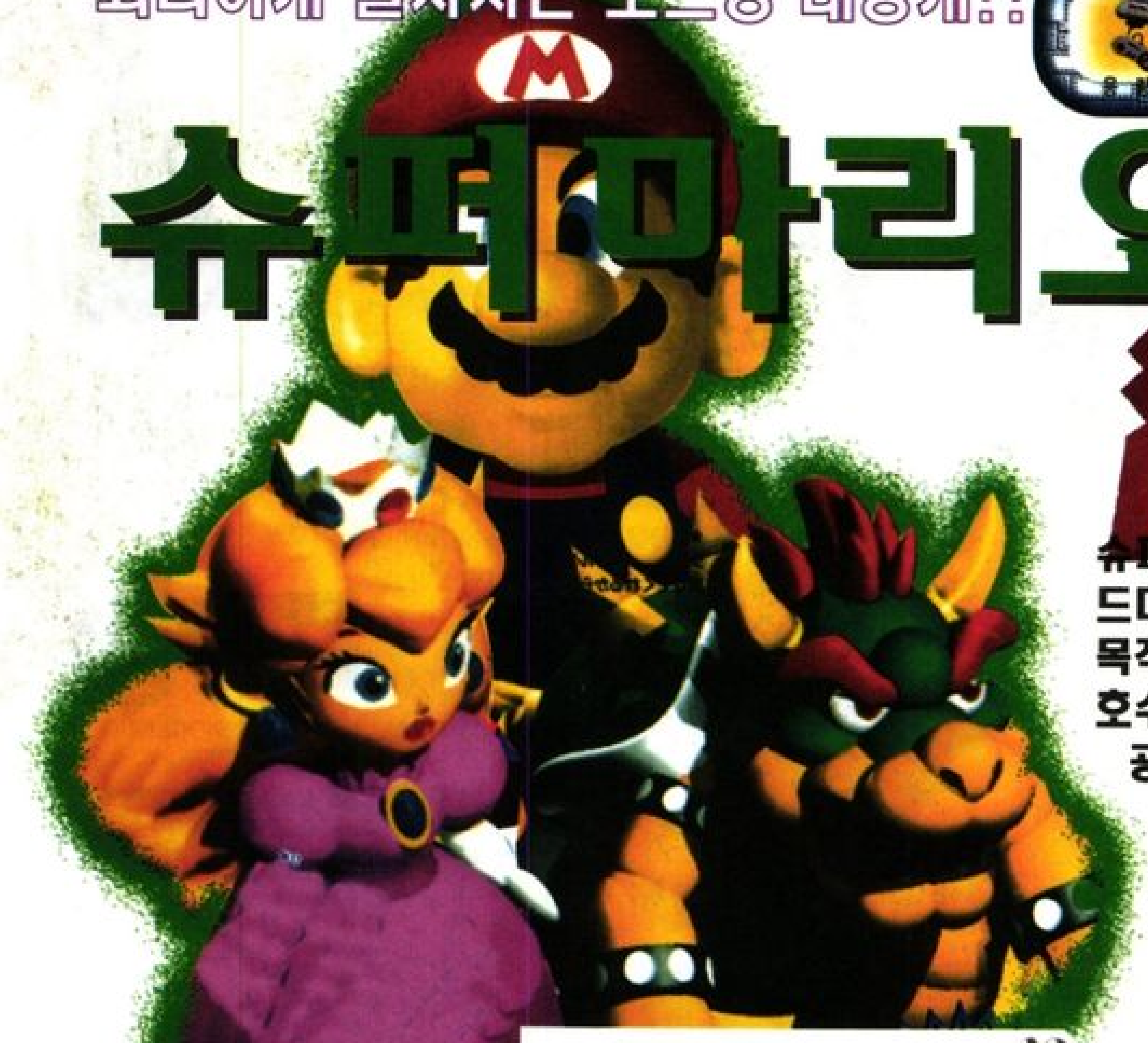


화려하게 펼쳐지는 오프닝 대공개!!

장 르	롤플레잉	발매일	96년 1월 27일
제작사	닌텐도, 스퀘어	가 격	9,800엔

용 량 : 32M

슈퍼마리오RPG





슈퍼 마리오 RPG의 오프닝 데모 화면이 드디어 공개됐다. 또 마리오가 모험을 하는 목적도 밝혀졌다. 부키 타워와 케로케로 호수에서 체험하게 되는 이벤트도 전격 공개한다.

피치공주를 구출하기 위한 모험 여행

아름다운 컴퓨터 그래픽으로 표현되는 「슈퍼 마리오 RPG」의 오프닝을 즐길 수 있게 되었다. 3D 모델을 사용한 애니메이션이 화면 가득 전개되어져 있는 것 만으로도 지금까지와는 다른 모험이 기다리고 있을 것같은 예감이 든다. 그러나 사건은 피치 공주가 쿠파에게 납치된다는 익숙한 장면으로부터 시작한다. 이것은 지금까지와 변함은 없지만 RPG는 여기부터 달라진다.

또 다시 피치를 노린다



갑자기 하늘이 어두워지고 그 뒤에는 튤립호를 타고 쿠파의 모습이! 피치의 운명은 과연 어떻게 될 것인가?



꽃을 따는 피치 공주. 꽃을 누구에게 줄 것인가? 2마리의 나비가 한가롭게 날고 있다

푸른 하늘 아래 마리오의 집 앞에서 꽃을 따는 피치공주. 그때 튤립호를 타고 대마왕 쿠파가 등장! 또다시 피치 공주는 쿠파에게 납치된다. 다른 시리즈와 같은 전개로 이야기가 시작되면서 또다시 쿠파를 뒤쫓는 마리오!

트랩도 풍부하고 적도 많은 쿠파성

튤립호는 쿠파성에 도착하였다. 마리오는 그 뒤를 쫓아 쿠파성을 정면으로 돌입. 다가오는 부하 몬스터들을 쓰러뜨리고 여러가지 트랩을 헤쳐나가 성의 가장 깊은 곳에 있는 큰 방에 도착하였다. 거기서 마리오가 본 것은 …



성에는 많은 적과 트랩이 마리오를 기다리고 있다. 신중을 기하자



아무도 없는 방. 그때 비명 소리가 앗! 머리 위에 피치 공주가!

갑자기 이변이!

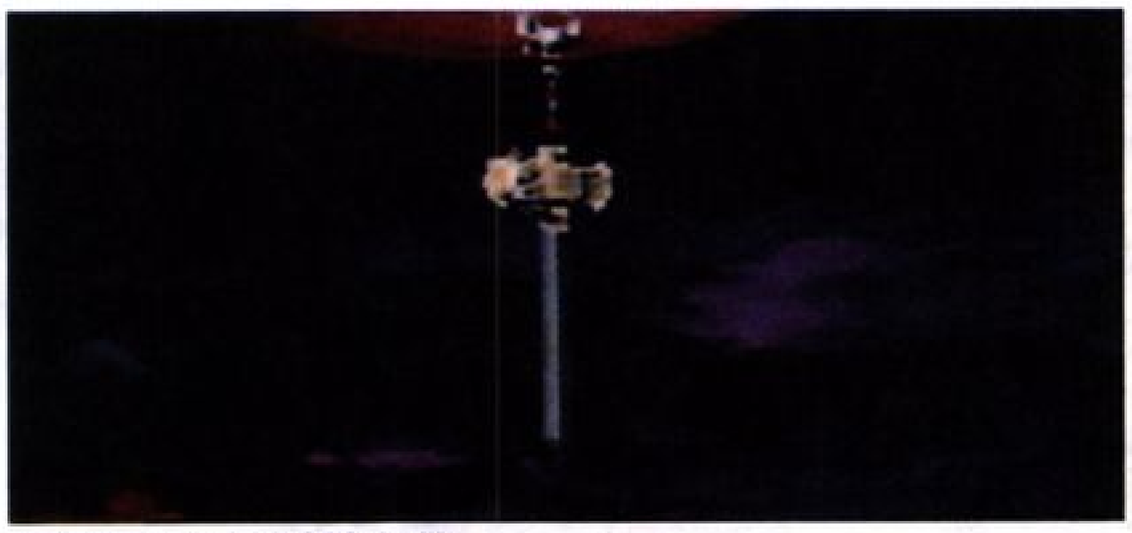
공중에 펼쳐지는 두사람의 싸움. 그러나 이 긴박한 장면을 깨는 것이 나타났다! 그것은 바로 거대한 검이었다. 검이 관통한 쿠파성을 배경으로 어둔 하늘에 타이틀이 나타난다. 이 불안으로 가득한 화면에서 지금까지와는 다른 '무언가'를 느낄 것이다. 지금이야말로 마리오의 진정한 싸움이 시작된다.



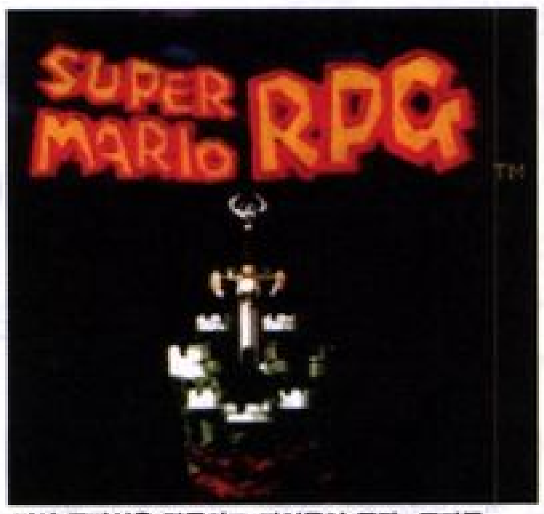
피치를 사이에 둔 필사의 투쟁

사랑의 삼각관계?!





두터운 구름을 뚫고 나타난 거대한 검. 다른 세계로부터의 내방자이며 세계의 파괴와 혼란을 야기시키는 '무기'의 등장



검이 쿠파성을 관통하고 타이틀이 등장. 쿠파를 흐르는 BGM이 플레이어를 뭉클하게 할 것이다

진정한 적 '무기'가 모습을 드러내다

마리오와 쿠파의 싸움중에 마리오 월드에 내려 온 '무기'들. 이번의 적은 쿠파가 아니다. 진정한 적은 '무기'들이다.



○ 검의 모습을 한 무기 세계의 주인인 켄졸. 키노코왕국 제압부대 리더. 부하 헤이파들을 조종해 국왕의 주민을 내쫓는다

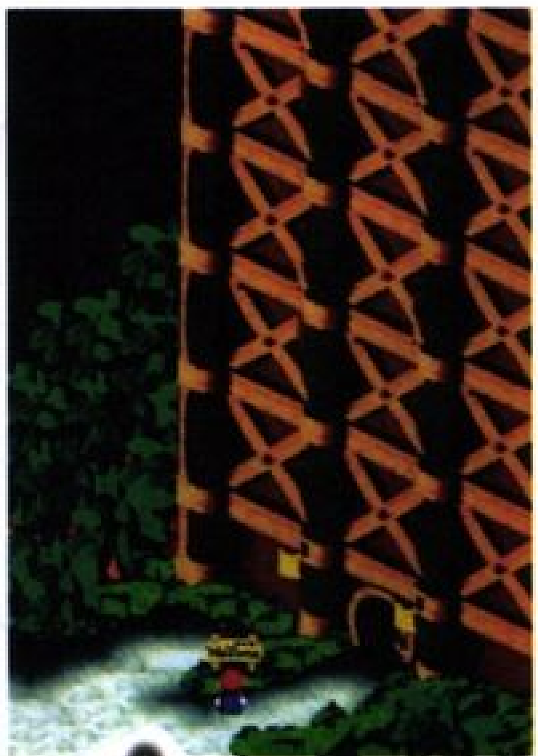


○ 활 모양을 한 유민파는 척후 부족의 리더. 부하 아롤을 조종하여 공격해 온다

마리오 월드의 이벤트 일주

코인을 얻을 수 있는 부키 타워 이벤트

부키 타워 내부에서 일어나는 이벤트를 소개한다. 부키는 선조대대로 '부키 타워'라 불리는 탑에서 사는 수수께끼의 캐릭터. 그는 이상할 정도로 놀기를 좋아하여 탑 안에는 그의 요구를 충만시키는 장치가 가득하다



부키 타워 외관



부키 타워를 지키는 험상궂은 인상의 부키

곤충 채집은 정말 재미있어

부키는 장난치는 것과 투구 벌레를 좋아하는 것같다. 어느 거리에는 '투구 벌레 구입 센터'가 있다. 이 가게에 투구 벌레를 가져 가면 그 수만큼 코인과 교환해 준다. 액션에 자신이 있는 플레이어라면 코인을 모을 수 있는 좋은 기회가 될 것이다. 우선 부키 타워 근처에 있는 언덕길로 가자! 투구 벌레가 많이 모여있는 장소같다.



타워 근처에 있는 언덕길에서 투구 벌레를 잡자. 몇 마리나 잡을 수 있을까

케로케로 호수에서의 이벤트

피치가 사는 키노코 성 근처에 케로케로 호수에는 많은 주민이 있지만 그 중 월드에 관한 것이라면 모르는 것이 없다고 하는 현자이며 또 마리오의 동료 마로의 할아버지이기도 한 카엘 선인. 제자들에게 둘러싸여 사는 그를 만나고 싶으면 호수로 가 보자.



케로케로 호수의 전체 맵

카엘 선인과의 만남

호수의 섬에는 카엘 선인이 있다. 공중으로 부터 나타난 카엘 선인. 올챙이의 다리를 건너 선인의 집으로 가 보자.



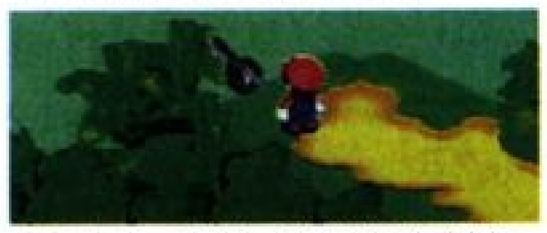
여기가 카엘 선인의 집이다



흰수염의 카엘 선인

녹색을 소중하게! 카엘 코인을 모으자

마리오 월드 여기저기에는 녹색의 '카엘 코인'이라는 특수한 코인이 있다. 케로케로 호수의 어느 장소로 이 카엘 코인을 가지고 가면 다른 곳에서는 절대 손에 넣을 수 없는 케로케로 호수 오리지널 특성 퀴즈와 교환할 수 있다. 녹색 코인은 세계에 100개밖에 없는 귀중품이다.



오리지널 퀴즈라면 필시 강력한 아이템일 것이다

액션 이벤트 작곡을 하자

케로케로 호수에는 작곡가 키노코프스키가 구상을 하고 있지만 그다지 잘 되지 않는 것 같다. 작곡에 고심하는 키노코프스키를 도와주자. 작곡 방법은 오선지 위를 이동하는 올챙이 위로 점프하여 타는 수 밖에 　간단하지만 음악적인 센스가 중요하다.



악보 위를 올챙이가 이동하고 있다. 맞다고 생각되는 음계로 점프! 그것을 반복해서 작곡하자

장르	롤플레잉	발매일	12월 9일
제작사	에닉스	가격	11,400엔

획기적인 회상 시스템과 7종의 상급직 완벽 공개!!



드래곤 퀘스트 VI

환상의 대지

드디어 발매일을 며칠 앞둔 드래곤 퀘스트 VI. 이번 호에는 지금까지 공개되지 않았던 상급직 7종류의 소개와 새로운 시스템 「회상하기」에 대해서 상세하게 밝혀 보겠다.

신 시스템 「회상하기」로 메모가 필요없다?!

게임중 기억해 두고 싶은 메시지나 단어가 있을 때는 메모나 암기하는 것이 보통이다. 그 작업을 게임에 삽입시킨 것이 이번에 소개하는 「회상하기」이다. 이것을 사용하면 기억한 메시지는 언제라도 화면 상에 표시할 수 있다.



「회상하기」는 주인공이 처음부터 습득하고 있는 특기. 모험의 시작부터 충분히 이용하자

「잊기」로 기억정리

주인공이 기억할 수 있는 메시지 수에는 한계가 있다. 이것을 초과하거나 무리하게 기억시켜면 오래된 것 부터 잊어 버린다. 중요한 것을 지우지 않기 위해서 「잊기」로 불필요한 것을 지워 가자.



기억 메시지가 너무 많으면 머리가 터져 버린다

특별도해! 「회상하기」의 모든 것

레벨이 올라가는 것으로 「회상하기」도 파워 업한다. 처음 것은 세가지 메시지밖에 기억할 수 없지만 '더욱 더...', '깊게...'로 되어감에 따라 10, 30로 증가해 간다.

회상하기	3	+7
더욱 더 회상하기	10	+20
깊게 회상하기	30	

「회상하기」의 특기를 그림으로 설명한 것이 바로 이 그래프이다. +7과 +20라고 하는 부분이 레벨 업에 의해 증가하는 실질적인 수이다.



STORY

깊은 산 속에 작고 평화로운 마을 라이프코드. 거기에서 주인공은 여동생과 둘이서 조용히 살고 있다. 어느날 주인공은 촌장의 부탁을 받고 산 기슭에 있는 쉐나의 마을까지 심부름 하러간다. 아무래도 산의 정령을 받드는 제사에 필요한 도구가 있는 것같다. 홀가분하게 여행에 나선 주인공의 앞길에 무엇이 기다리고 있을까?

주인공을 둘러싼 서브 캐릭터들과 각 마을들

다양한 사람들과의 만남도 드래곤 퀘스트의 재미 중 하나. 모험 초반에 만나는 서브 캐릭터들는 전부 네명으로 그 중에는 이야기의 열쇠가 되는 중요 인물이 있을지도 또 서브 캐릭터를 출신지 별로 정리하여 각 지역이 갖는 특색을 설명한다.

라이프코드 마을

주인공과 타니아 그리고 술집 아들인 란드가 살고 있는 라이프코드 마을.

험난한 산속에서 생활하고 있기 때문에 마을 사람은 일년에 한번 '산의 정령'에게 제사를 지내고 있다. 타니아는 주인공의 여동생으로 올해로 16세인 죽은 어머니를 닮아

미인으로 마을에서도 평판이 나 있다. 제사에서 '신의 사자'의 선출에 올해는 타니아가 그 역을 맡게 되었다.

란드는 라이프코드의 단 하나밖에 없는 술집의 난봉꾼의 아들로 일하는 것을 매우 싫어하여 틈만 나면 게으름을 피운다. 타니아에게 빠져 있다.





이프코드보다 도시적인 이미지가 강하다.



한적하고 평화로운 마을. 아담하면서도 차분한 느낌을 주는 마을. 이것도 '신의 정령'의 가호인가?

쉐나 마을

주인공의 심부름 목적인 '정령의 관'을 만드는 장인 빌테가 살고 있는 마을이다. 라이프코드의 정령제와 같은 시기에 행해지는 '바자회'가 이 마을의 유명한 명물이다.



장인 아저씨 빌테 그리고 쉐나 마을

레이독성

라이프코드와 쉐나를 포함한 광대한 지역을 통치하며 세계 정복을 꾀하는 마왕 무드에 대항하는 패기왕성한 영웅 레이독 왕. 라



젊고 게다가 멋있는 레이독 왕.
거듭되는 싸움으로 병사의 수도 부족하다. 야! 이것이야말로 좋은 기회다. 출세? 아니 평화를 위해

「Ⅵ」의 다마신전의 모습은 이런 느낌

전직하기 위한 신전 다마 신전. 모험의 중반 정도가 되지 않으면 전직할 수 없었던 「Ⅲ」의 다마 신전과는 달리 소위 무직의 주인공이 모험 초반에서 전직할 수 있는 「Ⅵ」의 다마 신전을 공개한다.



새로운 삶의 방식을 구하려 다마 신전으로…

상급직 7가지 종류를 한눈에 볼 수 있다

드디어 전사 등 지금까지 소개한 직업 이외에 존재하는, 그렇게 간단하게 전직할 수 없는 상급직이 밝혀졌다.

상급직의 종류는 7종류. 대개 주인공인 용자나 「Ⅲ」에서 등장한 현자도 이 안에 포함되어 있다. 용자도 상급직 안에 포함되어 있다고 하는 것은 파티 전원을 용자로 구성한다고 하는 꿈과 같은 일을 벌일 수도 있는 것이다.

'숙련도' 란?

각 직업에 붙어 있는 '숙련도'. 이것은 직업의 레벨을 나타내고 있다. 이 레벨에는 이름뿐만 아니라 강인함을 윈도 아래에 나타내고 있다.



용자



세계를 구한다는 상급직. 모든 신분치가 다른 직업에 비해 상당히 높아 간단하게는 되지 않는다. 숙련도가 올라가면 자연 치유도 가능하다.

숙련도	이름	효 과
1	아스트론	아군 전체를 철 덩어리로 만들어서 공격을 받지 않게 한다
2	소멸파동	적,아군에 걸려 있는 주문 효과를 없앤다
3	라이덴	번개로 적 전체를 공격한다
4	기가덴	적 그룹에 번개가 직격, 공격한다
5	명상	자신의 HP를 회복한다
6	기가슬래쉬	검에 의해 적에 큰 데미지를 입힌다

마법전사



마법의 사용과 전사의 능력을 겸비한 직업. 타격 만이 아니라 주문에 의한 공격도 특기이므로 타격만으로는 쓰러뜨리지 못하는 몬스터에게도 당황하지 않고 대처할 수 있다.

숙련도	이름	효과
1	화염 자르기	불꽃을 띈 검으로 적 1명을 공격한다
2	바이킬트	아군 한명의 공격력을 높힌다
3	번개 자르기	적 한명을 번개의 힘을 가진 검으로 공격한다
4	마호탄	적 그룹의 주문을 봉쇄한다
5	마하드 자르기	검에 마하드의 힘을 더해 공격한다
6	바시룰라	적 한명을 멀리 날려버린다
7	마그마	땅속에서 마그마를 부른다
8	메라조마	메가계 최강의 주문

현자



공격 주문과 회복 주문을 한꺼번에 익힐 수 있는 것이 이 직업. 숙련도가 상승하면 주문을 사용할 때 MP소비가 줄어 주문을 제멋대로 사용하게 된다.

숙련도	이름	효과
1	마호키테	걸린 모든 주문이 무효가 된다
2	후바하	브레스 계의 공격으로부터 몸을 보호한다
3	바시룰라 바이길트	적 한명을 멀리 날려버린다 공격력을 높힌다
4	소환 해일	랜덤에서 몬스터를 부른다. 해일을 일으켜 적 전체를 공격
5	베호마라 땅 가르기	아군 전체를 회복한다. 적을 땅의 갈라진 곳으로 떨어뜨린다
6	자오리크 마하드	아군 한명을 부활. 적 그룹을 냉기로 공격한다
7	매직장벽 메간테	아군 전체의 주문장벽 자폭해서 공격한다
8	이오나존 자라키마	이오계 최대 주문. 적 전체를 죽인다

슈퍼 스타



노는 사람과 춤추는 사람의 매력을 겸비한 굉장히 멋진 직업. 숙련도가 상승하면 완벽한 매력에 몬스터가 매료당해 공격하지 못하게 된다.

숙련도	이름	효과
1	눈부신 빛	빛을 방출하여 적 전체의 눈을 속인다
2	아스트론	아군 전체를 철 덩어리로 바꾼다
3	번개	번개를 불러 적 전체에게 데미지를 입힌다
4	메가자르댄스	자폭하여 적에게 데미지를 가한다
5	기분 나쁜 빛	적 그룹의 주문 효과를 약화시킨다
6	의기왕성 댄스	아군 전체의 HP를 회복한다
7	문살트	점프한 뒤 회전하면서 적 전체에게 공격한다
8	정령의 노래	성공하면 죽은 동료를 부활시킬 수가 있다

바라딘



마법전사가 전사와 마법을 사용한다면 이것은 무사와 승려의 능력을 갖는다. 숙련도가 상승하면 일격 필살의 공격이 가능하다. 꼭 전직시키고 싶다.

숙련도	이름	효과
1	타격 분배	아군 한사람이 받는 공격을 전부 받는다
2	진공파	적 전체를 진공파로 공격한다
3	필살기	적에게 큰 데미지를 주지만 받는 데미지도 크다
4	연속 크로스	적 그룹에게 진공파를 던져 공격한다
5	매직 장벽	아군 전체에 주문장벽을 친다
6	우뚝 버팀	아군 전체가 받는 공격을 전부 받는다
7	메가자르	자신의 목숨과 교환하여 아군을 부활시킨다
8	그랜드 크로스	신의 재판에 의해 적에게 데미지를 가한다

레인저



도적의 재빠름과 상인의 현명함과 마법을 사용하는 능력을 지닌 직업. 숙련도가 상승하면 전투에서 도망가기 쉬운 능력이 가해지므로 쓸데없는 전투를 줄일 수 있다.

숙련도	이름	효과
1	토헤로스	자기보다 약한 적을 출현시키지 않도록 한다
2	강한 독의 안개	적 그룹을 강한 독의 안개로 공격한다
3	토라마사	데미지를 받는 바닥 등으로부터 몸을 보호한다
4	땅울림	적 전체를 땅울림에 의해 공격한다
5	눈부신 빛	적 전체의 눈을 부시게 하여 공격에 미스가 생기기 쉽게 한다
6	대방어	적으로부터의 공격 데미지를 대폭 줄인다
7	불기둥	불 구슬을 내뱉어 적 한마리를 공격한다
8	순풍	적의 불꽃이나 눈보라 공격을 다시 튀긴다

배틀 마스터



전사와 무사의 장점을 모두 갖고 있는 궁극의 직업. 무거운 무기와 방어구를 장비할 수 있다. 재빠른 무사이기 때문일까 꼭 선두에 두고 싶다.

숙련도	이름	효과
1	진공 자르기	적 한명을 진공의 힘을 가진 검으로 공격한다
2	좀비 자르기	성스러운 힘을 가진 검으로 공격한다
3	받아 넘기기	적의 타격 공격을 아군으로 받아 넘긴다
4	연속 주먹공격	적 전체를 주먹으로 마구 공격한다
5	날아서 무릎차기	하늘을 나는 적 한명에게 큰 데미지를 입힌다
6	드래곤 자르기	드래곤이라는 이름의 적에게 유효한 공격
7	암석 떨어뜨리기	적 전체에게 커다란 바위를 던져 공격한다
8	메탈 자르기	메탈 슬라임계에게 큰 데미지를 입힌다

새로운 동료는 아모스

주인공과 주요 캐릭터 외에도 또 한명의 동료 캐릭터가 있다는 사실이 판명됐다. 그 이름은 아모스. 겉으로 보기에는 검을 사용할 것같은 전사 타입이다. 「드래퀘Ⅳ」에서 처럼 NPC가 아니고 전투중에도 커멘드를 입력해서 싸우게 할 수 있다.



메인 캐릭터들과 함께 행동한다



투구와 갑옷을 착용한 전사 타입. 어떤 활약을 할 지 궁금하다



전투중이라도 커멘드 입력이 가능하다



오락실의 재주꾼 딥 스위치

「철권2」를 하다보면 어떤 오락실에서는 '카자마 준'이 등장하고 또 다른 오락실에서는 '백두산'이 등장한다. 이것은 기판이 다른 것이 아니고 기판에 붙어 있는 "딥 스위치"라는 것의 조정으로 간단히 바꿀 수 있는 것이다.

이달에는 이 딥 스위치의 기능에 대해 알아보자.





딥 스위치

딥 스위치란 가정용 게임기를 예로들어 설명한다면 옵션이나 컨피그 기능을 하는 스위치를 말한다. 컴퓨터를 사용해 본 사람이라면 잘 알겠지만 기판 위에 있는 작은 박스에 작은 스위치가 많이 붙어 있는 것을 본 적이 있을 것이다.

기판은 여러가지로 세밀하게 설정할 수 있게 되어 있고 그것을 조작하는 것이 '딥 스위치'라는 것이다.

기판 설정을 하려면 이것 이외에도 테스트 모드(소프트 딥)라고 불리는 것이 있다. 이것은 딥 스위치나 테스트 스위치를 조작하는 것에 의해 모니터 상에 나타나는 모드인 것이다. 화면을 보면서 레버와 버튼을 사용해 설정을 변경할 수 있게 되어 있다.

예전에 나온 기판의 설정은 요금의 설정이나 플레이어 수의 설정 정도밖에는 할 수 없었지만 현재는 10가지 이상의 설정을 할 수 있게 되어 있다. 최근에는 캐릭터 스크롤이나 사운드 테스트를 할 수 있는 기판도 많이 사용되고 있다.

딥 스위치로는 무엇을 할 수 있나

기판의 매뉴얼에 표시된 딥 스위치표를 보면 여러 종류의 스위치가 있다. 그럼 각 스위치의 기능을 살펴보자.

● COIN/CREDIT

이것은 오락기에 동전을 몇개 넣는가를 결정하는 스위치로 1/1은 100원 짜리 동전 한개를 넣으면 플레이 할 수 있다는 뜻이다. 그 번호의 스위치를 ON으로 하느냐 OFF로 하느냐에 따라 설정을 변경할 수 있는 것이다.

● 화면 반전

화면이 모니터 상에서 거꾸로 나올 때에 이 기능을 사용하면 화면을 반전 시킬 수 있다.

● 데모 사운드

데모 화면 중에 음향을 나오게 하거나 나오지 않게 하거나를 설정하는 스위치이다.

● 난이도

게임을 간단하게 할 것인지 아니면 어렵게 할 것인지를 이것으로 결정할 수 있다.

● 플레이어 수

플레이어 수를 설정할 때 사용.

● 테스트 모드

테스트 모드는 테스트 스위치나 딥 스위치로의 전환에 따라 사용할 수 있는 것이다. 테스트 모드는 딥 스위치와는 달리 화면을 보면서 조작할 수 있기 때문에 매우 편리하다. 최근에는 이 테스트 모드가 주류를 이루고 있다. 이 모드는 기판의 설정이라기 보다는 기판의 상태를 체크할 수 있는 항목을 많이 가지고 있다. 최근에 나온 기판 중에는 딥 스위치가 붙어 있지않고 테스트 모드만 있는 것도 많다.

〈테스트 모드로 점검할 수 있는 주요 기능〉

▶ 스위치 체크

레버나 버튼이 정상적으로 작동하는지 체크한다.

▶ 롬(또는 램)데이타 체크

기판에 탑재되어 있는 데이타가 파손되어 있 지는 않은지 체크한다.

▶ 컬러 체크/크로스 체크

색 조정을 할 때나 화면의 찌그러짐을 체크할 때 사용한다.

▶ 사운드 체크

게임 중에 사용되는 곡이나 효과음을 들을 수 있다.

총 평



겨울방학을 맞이 하여 오락실이 더욱 붐빌 것같다. 그러나 더욱 붐빌 것 같은 이유는 대작 액션 게임들이 많이 등장하기 때문일 것이다.

우선 SNK의 싸울아비 시리즈 3탄격인 「화이터즈 스워즈」의 등장을 시작으로 폴리곤 격투 액션 게임계에서 확고한 위치를 잡아가고 있는 「철권2」의 B버전 탄생. 그리고 「록맨」, 「마벨 슈퍼 히어로즈」, 「19XX」, 「투신전2」 등 캡콤의 액션 대작들이 속속 발매됨에 따라 아케이드계를 더욱 뜨겁게 달굴 것같다.

또 한가지 놀라운 일은 세가의 기대 대작 「화이팅 바이퍼즈」가 한국 오락실에 상륙했다는 것이다. 어쨌든 이달은 아케이드를 즐기는 게이머들에게는 풍성한 한달이 될 것이다.

이달의 주목 게임

투신전2

타카라의 폴리곤 액션 게임 「투신전」의 제 2탄이 발매된다. 전편에 비해 더욱 다양해진 필살기와 파워업된 캐릭터들. 그리고 3명의 신 캐릭터도 추가됐다. 올해 크리스마스를 전후에 우리 앞에 등장할 것이다.



극초호권 필살기 대공개 (THE EYE OF TYPHOON)

※ A : 약 펀치 B : 약 킥
C : 강 펀치 D : 강 킥
※ 캐릭터 체인지 :↓+ A + B + C

*호 야



- 광아파 : ↓ → + A, C
- 승아파 점프중 : ↓ → + A, C
- 천지두락근 : → ↓ + D
- 투호이각 : ← → + B, D
- ? : → ↓ + A, C
- 천광파 (초필살기) : → ↘ ↓ ↙ ← + A + B
- 쌍무각 : ↓↘ → + B
- 태산막기 : ↓↙ ← + D

*로 야



- 기가 크레셔 : ← → ↘ ↓ ↙ + A C
- 플라잉 커터 : → ↓↘ + A C
- 더블 챠지 : ↓↘ → + B, D
- 넉클 스매셔,라이징선 : ↓↘ → ↓↙← + B + D
- 크레이지 버팔로 : ↓↘ → ↓↙ ← + B+D
- 기가스메셔(초필살기) : ↓↘→↘↓↙← + B+D
- 트릭 킥 : ↓↙ ← + D

*사 우 리



- 초령산 : ↓↙ ← + A C
- 운혈락 : → ↘↓↙ ← + B, D
- 다단타 : ← ↙↓↘ → + B, D
- 초령룡 : 근거리 ←↙↓↘→ + A C
- 피파 : A + B + C

*초 홍



- 용주화 : ↓↘ → + A C
- 빙결권 : 점프중 ↓↘ → + A C
- 성전망 : → ↘↓↙ ← + A C
- 청랑각 : ↓↘ → + A C
- 천근추 : 점프중↓ + D

*왕 창



- 진포환 : ↓↘↓ + A C
- 좌전신공 : 점프중 A 연타
- 비화돈 : → ↓↘ + B, D
- 사혈도 : 근거리 → ↓ ← + C
- 화약무 : ↓↙ ← + A

*무사시타로



- 와일드 니 : ↓↙ ← + B,D
- 아수라 스매쉬 : ↓↘ → + A,C
- 타이푼 킥 : → ↓↘ + B, D
- 로타이킥 : ↓↘ → + B
- 하이 타이킥 : ↓↘ → + D

*넬 슨



- 소닉라쉬 : ↓↘ → + A C
- 버닝라쉬 : ↓↙ ← + A C
- 스피드렌서 : → ← ↙↓ → + A C
- 스카이트랩 : ← ↙↓↘ → + B, D
- 어보이드킥 : ↙ + D

*트랄로크



- 블루윙 : ← ↙↓ → + A C
- 드릴킥 : →↘ → + B, D
- 콘돌 바리어 : → ↘↓↙ ← + A C

*달 마



- 천심봉법 : → ↓↘ + A C
- 영인봉법 : → ↓↘ + B
- 무학외식 : ↓↘ → + A C
- 위경타 : ↘ + A

*가와사끼



- 잔영권 : ↓↘ → + A C
- 광열참 : → ↓↘ + A C
- 인연참 : ↓↘ → + C, D
- 암비술 : 점프중 ↓↘ → + D

*나타샤



- 인버서블해머 : ↓↘ → + A C
- 마이티프레스 : ← ↙↓↘ → + B, D
- 맘모스 숄더 어택: ↓↙ ← + A C
- 시베리안 넥 브레이커 : ↓↙ ← + C
- 아토믹 덩크 : ↓↙ ← + C

*쟈킬



- 롤링커터 : ↓↘ → + A C
- 데들리스핀 : ↓↘ → + B, D
- 일루전킥 : → ← ↙↓↘ + C
- 사이클론칩 : ↓↙ ← + C

*파우엘

- 드레곤브레스 : ↓↘ → + A C
- 피니싱크로우 : → ↓↘ + B, D
- 레그슬레서 : ↓↙ ← + D
- 드레곤 스트라익스 백 : ↓↘ → + D

화이팅바이퍼즈 필살가이드

반



철 주	⇨ Ⓟ
권화화	⬊ Ⓟ
액좌귀고	⇘ Ⓚ
#인의격투파	⇙ ⬊ Ⓟ
히지콤보	⇨ ⇨ Ⓟ ⇨ Ⓟ
#슈퍼 스트레이트	➡ + Ⓟ
*성 앵	적가까이 Ⓟ + Ⓚ
#주철포	⇦ Ⓟ 가드 & 어택

* 가 붙어있는 기술 : 근거리 공격(던지기 등)
가 붙어 있는 기술 : 아머를 무너뜨리는 기술

제인



보디 브로우	⇨ Ⓟ
트리플 밧슈	Ⓟ Ⓟ Ⓟ
로이스핀 업	⇩ Ⓚ + Ⓖ Ⓚ
로이스핀 콤보	Ⓟ Ⓟ ⇩ Ⓚ
파워 스매시	⇨ ⇨ Ⓟ
#토네이도 펀치	⇦ ⇙ ⇩ ⇘ ⇨ Ⓟ
*클린치 펀치	적 가까이 Ⓟ + Ⓖ
#블록 스트레이트	⇦ + Ⓟ 가드 & 어택

*가 붙어 있는 기술 : 근거리 공격(던지기 등)
#가 붙어 있는 기술 : 아머를 무너뜨리는 기술

락셀



라이트 핸드	⇨ Ⓟ Ⓟ Ⓟ
슬라이딩 킥	⇩ Ⓚ + Ⓖ
데스스핀 콤보	⇘ Ⓚ Ⓟ ⇨ Ⓚ + Ⓖ
#데스스핀 킥	⇨ Ⓚ + Ⓖ
#기타 트러스트	⇨ ⇨ Ⓟ
*월 슬로	적 가까이 Ⓟ + Ⓖ
기타 클러시	적 다운 ⇩ Ⓟ
#플록 바스터	⇦ 가드 & 어택

*가 붙어 있는 기술 : 근거리 공격(던지기 등)
#가 붙어 있는 기술 : 아머를 무너뜨리는 기술

산만



원투 해머	Ⓟ Ⓟ Ⓟ
제너레이터 펀치	⇨ Ⓟ Ⓟ
피치 봄버	Ⓟ + Ⓚ + Ⓖ
렉스 로우	⇩ Ⓚ + Ⓖ
#엘보 스매시	⇨ ⇨ Ⓟ
*산만 나이스칸	적 가까이 Ⓟ + Ⓖ
자이언트 스윙	⇦ ⇙ ⇩ ⇘ ⇨ Ⓟ
#블록 봄버	⇦ Ⓚ 가드 & 어택

*가 붙어 있는 기술 : 근거리 공격(던지기 등)
#가 붙어 있는 기술 : 아머를 무너뜨리는 기술

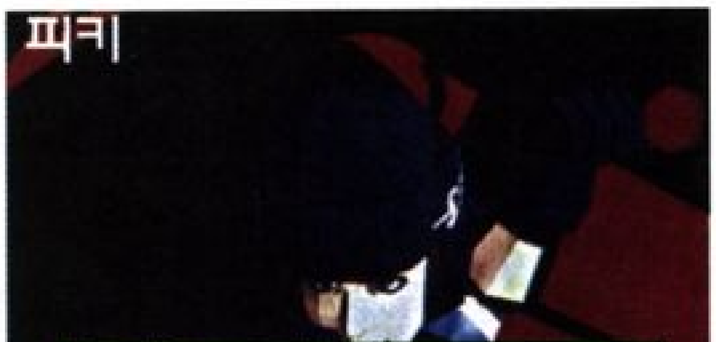
토키오



오픈 암	Ⓟ Ⓟ Ⓟ
오픈 암 블로	⇨ Ⓟ Ⓟ Ⓟ
캐터필트 하이	⇨ Ⓚ + Ⓖ Ⓚ
스핀 플로트	Ⓚ + Ⓖ Ⓚ Ⓚ
스핀 코작	Ⓚ + Ⓖ ⇩ Ⓚ
로이스핀 하이	⇩ Ⓚ + Ⓖ Ⓚ
*월 슬로	적 가까이 Ⓟ + Ⓖ
#블록 바스터	⇦ Ⓚ 가드 & 어택

*가 붙어 있는 기술 : 근거리 공격(던지기 등)
#가 붙어 있는 기술 : 아머를 무너뜨리는 기술

피키



보드 밧슈	Ⓟ Ⓟ Ⓟ
대쉬 에어	달려가면서 ⇨ Ⓟ + Ⓚ + Ⓖ
어퍼 하이스핀	⇘ Ⓟ Ⓚ
트리플 스탬프	적 다운 ⇩ Ⓚ Ⓚ Ⓚ
#보드 슬램	⇦ ⇨ ⇨ Ⓟ
*월 슬로	적 가까이 Ⓟ + Ⓖ
*에어 글러브	적 공중 ⇦ Ⓟ + Ⓚ + Ⓖ
#블록 니	⇦ Ⓚ 가드 & 어택

*가 붙어 있는 기술 : 근거리 공격(던지기 등)
#가 붙어 있는 기술 : 아머를 무너뜨리는 기술

그레이스



벌컨 비트	Ⓟ Ⓟ Ⓟ Ⓟ Ⓟ
벌컨 래그	Ⓚ Ⓚ Ⓚ
블레이드 커터	⇧ ⇩ Ⓚ
싯스핀	⇩ Ⓚ + Ⓖ
카멜스핀 커터	⇘ Ⓚ Ⓚ Ⓚ
#팁 슬램	⇨ ⇨ Ⓟ
*프랑켄슈타이너	적 가까이 공중 ⇩ Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
#블록 바이터	⇦ Ⓚ 가드 & 어택

*가 붙어 있는 기술 : 근거리 공격(던지기 등)
#가 붙어 있는 기술 : 아머를 무너뜨리는 기술

하니



캣 스크래치	Ⓟ Ⓟ Ⓟ
하니 트리플	⇨ Ⓟ Ⓟ Ⓟ
스콜피온 어택	⇘ Ⓚ
레그 비드	⇙ Ⓚ Ⓚ Ⓚ
#캣 슬램	⇨ ⇨ Ⓟ
*월 슬로	적 가까이 ⇦ Ⓟ + Ⓖ
*하니 에어리얼	적 공중 ⇦ Ⓟ + Ⓚ + Ⓖ
#블록 봄버	⇦ Ⓚ 가드 & 어택

*가 붙어 있는 기술 : 근거리 공격(던지기 등)
#가 붙어 있는 기술 : 아머를 무너뜨리는 기술

화이팅 바이퍼즈 드디어 한국에 상륙!!

현재 일본에서 최고의 인기를 누리고 있는 화이팅 바이퍼즈가 드디어 한국에도 상륙하였다. 지난 11월 중순 원더 파크에 처음 등장한 「화이팅 바이퍼즈」의 인기는 대단하여 벌써부터 장사진을 이루고 있다.

「화이팅 바이퍼즈」는 버철 화이터나 철권보다 캐릭터의 개성이 강하며 액션성이 강하고 훨씬 더 박력적이고 오락적 요소가 많이 가미되어 있다. 또한 버철 화이터보다 간단한 조작으로 콤보가 나올 수 있어 처음 해 보는 사람에게도 적합하다. 또 링은 철창에 의해 둘러싸여 있어 상대를 내던질 수가 있다. 데미지를 크게 입히면 그 장면을 연속으로 보여주는 기능이 있어 통쾌감을 배로 해준다



마벨 슈퍼 히어로즈

신시스템인 젬과 캐릭터별 공중 콤보 '에어리얼 레이브'에 대해서 설명하겠다.

젬 출현 법칙

젬을 손에 넣는 방법은 CPU전과 대전에서는 약간 다르다. CPU에서는 몇번 상대를 이기면 젬을 가질 수 있고, 이 젬을 그 다음의 전투로 가지고 갈 수 있다.

대전에서는 한 시합 안에서(어느 쪽이든 2개 먼저 가질 때까지) 6종류의 모든 젬이 한개씩 나온다. 결국 어떤 젬이 나왔다면 그 한 시합 중에는 절대로 같은 젬은 나오지 않는다.

젬의 출현 순서는 사진처럼 대전 화면에 표시된다. 이 6종류의 젬이 왼쪽부터 순서대로 나타난다.

시합 중의 젬출현 법칙은 각 라운드의 1개째는 퍼스트 어택을 취한 쪽에서 얻기 쉬운 궤도로 출현하고 그 이외에는 플레이어가 핀치에 몰리면 핀치에 몰린 플레이어가 얻기 쉬운 궤도에 출현한다. 또 젬을 가지고 있는 상대에게 필살기를 맞히면 반드시 젬이 떨어지는데 그것을 가질 수도 있다.



6종류의 젬이 출현순으로 나열되어 있다



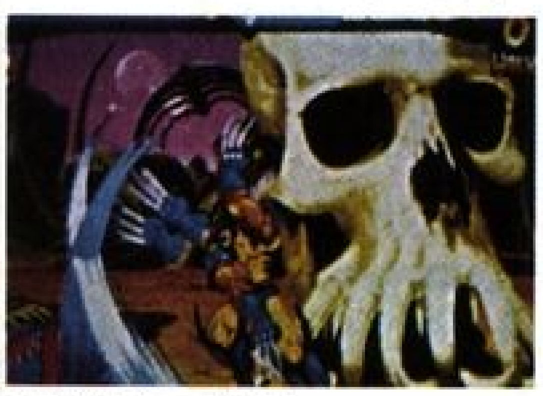
퍼스트 어택이 중요!

젬 카운터에 관하여

젬을 사용하고 있는 포즈에 공격력이 있다는 것을 알지만 실은 이 순간은 무적 상태로 장풍계 공격 등을 없앨 수 있다. 또 젬은 상대 기술을 가드하고 있는 상태에서도 커맨드를 입력하면 사용할 수 있다.

이 2가지에서 이른바 "가드 캔슬"에 젬을 사용하는 것이 가능하다. 이것은 사용해서 손해를 보지 않고 인피니티 카운터와 달리 게이지도 소비되지 않아 잘 사용하면 후에 연속기로도 연결될 수 있다.

게다가 커맨드 마지막이 결국 가드 방향이므로 비교적 피하기 쉽다. 반드시 구사하고 싶은 테크닉이다.



울브린이 체인으로 되어 있다

각 캐릭터의 스페셜 젬

캐릭터마다의 스페셜 젬을 표로 정리해 보았다.

스파이더맨은 자신의 분신을 만들어 상대를 가운데 위치하게 한다. 헌터 모리건이 사용하는 어스트랄 비전같은 느낌이다.

울브린은 자신의 움직임에 맞춰 잔상 같은 분신이 3개 달라붙어 있다.

사일록은 자신의 좌우에 파괴 판정이 없는 공격 판정만 가지고 있는 분신이 1개씩 나타난다.

캡틴 아메리카는 필살기에 잔상이 붙어 있어 히트 수와 위력이 올라간다.

헐크는 통상기가 스피드 UP하여 버튼을 1회 누르는 것 만으로 같은 기술이 빠르게 3히트한다.

슈마고라스는 상대에게 기술이 적중되면 석화되어 잠시동안 움직이지 못하게 할 수 있다.

자가노트는 몸이 동색(銅色)으로 되어 던지기 이외의 데미지를 전혀 받지 않는다.

매그니트는 자신의 몸 주위에 베리어를 깔아 상대로부터의 공격을 전혀 받지 않게 된다.

아이언 맨은 모든 기술이 전기 특성이 있어 전기 공격은 상대의 인피니티 게이지를 빼앗는 능력이 있다.

블랙 하트는 표에 있는 대로 모습을 감출 수 있다.

스파이더 맨	POWER	분신이 생긴다
울브린	POWER	분신이 생긴다
사일 록	POWER	분신이 생긴다
캡틴 아메리카	POWER	필살기가 파워 UP
헐크	TIME	통상기가 파워 UP
슈마고라스	TIME	상대를 석화
자가노트	SPACE	베리어가 생긴다
매그니트	SPACE	데미지를 받지 않는다
아이언 맨	SOUL	전기 특성이 생긴다
블랙하트	REALITY	없어진다

매그니트



에리얼 레이브를 스탠다드로 하는 캐릭터. 이것이 매그니트이다

공중에서의 체인 콤보 조건

공중에서의 체인 콤보는 모든 캐릭터가 소→중→대(같은 속성의 파워에서는 펀치 킥)라는 흐름으로 버튼을 눌러야 한다.

에리얼 레이브

앉아서 대 펀치 캔슬 슈퍼 점프(오르며)소 펀치→소 킥→중 펀치 →중 킥



에리얼 레이브의 한 예. 대쉬 소 펀치에서

헐크



마벨에서 필수 불가결한 에리얼 레이브. 물론 헐크라고 해서 예외는 아니다!

상 돌려주기

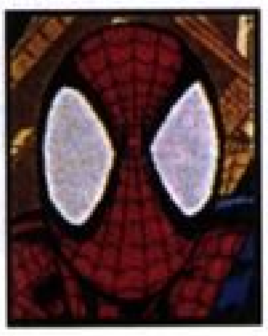
띄운 상대를 슈퍼 점프로 따라 잡으면 "점프 중 킥→대 킥"인 체인 콤보를 사용하자.

또 체격이 큰 캐릭터에 대해서는 "점프 소→중→대 킥"으로 5히트할 수 있다.



대킥으로 묶는다.

스파이더 맨



스파이더 맨이 기분 좋게 공중 콤보를 하기 위해서는 상당한 요령이 필요하다

날려보내기 기술

점프 소 펀치→소 킥→중 펀치→대 펀치(여기까지 점프 기술)→소 킥→중 킥→큰발 후려치기→캔슬 대웨이브 볼→(잔걸음으로 가까이 가서)중간발 후려치기→서서 대 킥→(슈퍼 점프하여)소 펀치→소 킥→중 펀치→중 킥→대 킥이라는 합계 15히트가 가능하다.



서서 대 킥으로 날려버리자

자가노트



점점 깊어지는 마벨의 세계. 그래도 노트 군의 주먹은 크다

공중 콤보

소 펀치→소 킥→중 펀치→중 킥→대 펀치



대공 기술로서 적을 받아 치면서 에리얼을 도모해 간다

보디프레스 (⇦⇩⇨Ⓚ)

캡틴 아메리카



캡틴의 공중 연속기는 실로 파워풀하다.

캡틴 에어리얼 레이브 중에서 대표적인 것

점프 중 킥→점프 대 킥→서서 소 펀치→서서 중 펀치→점프 소 킥→점프 중 펀치→점프 중 킥→점프 대 펀치

기술의 판정 강도(리치나 충돌했을 때의 적중되는 강도)는 중 펀치→대 킥으로 누른다.

점프 중 펀치→점프 중 킥→점프 대 펀치로 종료하다.



점프 중 킥 후 점프 대킥. 레버를 넣어 노멀 어느쪽이라도 좋다

슈마고라스



다른 차원의 생명체로 변화무쌍한 공격을 한다

에리얼 레이브의 연속기

떠 있는 상대에게는 슈퍼 점프에서 소 펀치→소 킥→중 펀치→중 킥→대 펀치→대 킥 로 들어간다.

체인 콤보

펀치에서 킥으로 이어지므로 대 펀치→중 킥, 중 펀치→중 킥, 소 펀치→중 킥이다.

뛰어 든 후라면 점프 중 펀치 점프 중 킥과 공중에서 2히트시켜 지상에서 서서 중 펀치 서서 중 킥으로 한다.



점프 중 펀치→중 킥 서서 중 펀치→중 펀치의 연속기는 그것만으로도 상당한 파괴력을 갖는다

사일 록



연속기의 귀신인 사이 록은 에리얼 레이브에도 뛰어나다

에리얼 레이브

점프 대 펀치→대 킥→서서 중 펀치→앉아서 대 펀치→소 펀치→소 킥→중 펀치→중 킥→캔슬 사이블레이드 스핀(중)→(소)→(대)

몸이 외소한 캐릭터에게는 점프 소 펀치→점프 소 킥→점프 중 펀치의 공중 3단부터 들어간다.

연속기로 사이브레이드 스핀을 짜넣을 때에는 레버 입력 중 킥 소 킥→대 킥으로 계속해서 버튼을 누른다.



레버를 위로 넣어 차 올리기를 하는 방법도 있다

아이언 맨



에리얼 레이브는 결정하기 어렵다. 본래는 보통의 체인 콤보가 기본이다

에리얼 레이브

점프후 소펀치→소킥→중펀치까지는 이어지는데 중킥은 보통의 경우 헛발질 되고 만다. 보통 화면 중앙인 경우에는 다른 캐릭터보다 작은 공중 4단계(소펀치→소킥→중펀치→대펀치)로 된다.

그러나 화면 끝이라면 중킥, 대킥와 함께 연결되며 공중 6히트가 가능한 것을 기억하자. 울브린 사일 록에게는 지상에서 밀착하여 작은발 서서 킥이라는 체인 콤보를 해도 미치지 않는다. 점프 공격에서도 타이밍을 잘 맞춰 점프 대 펀치→대 킥으로 이어지는 정도이다.



소 킥→소 펀치→중 킥→대 펀치로 이어져 에리얼 레이브가 완성된다

울브린



최종적인 연속기는 어렵지만 응용이 가능하므로 여러가지로 시도해 보자.

지상에서 시도하는 경우 대 킥의 리치가 없으므로 기본적으로는 2발밖에 이어지지 않는다. 소 펀치→대킥, 중 펀치→대 킥 느낌이다. 그러나 앉아서 중 펀치를 사용하면 이야기는 다르다. 지상에서만 시도하면 앉아서 소 펀치→앉아서 중 펀치→서서 대 킥이 강력하다. 뛰어들면서 이 연속기를 시도하는 경우 역시 단수(段數)는 증가할 수 없다. 점프 소 펀치→점프 대 펀치→지상 연속기가 한계이다.

공중에서의 연속기는 소 펀치→소 킥→중 펀치→중 펀치→중 킥→드릴 크로우가 한계이다.

현 단계에서 생각되어지는 에리얼 레이브는 소 펀치→대 펀치→앉아서 중 펀치→앉아서 중 펀치→대 킥→슈퍼 소 펀치→소 킥→중 펀치→중 펀치→중 킥→드릴 크로우이다.



서서 대 킥을 넣는다. 이 후는 슈퍼 점프이다

블랙 하트



인페루노가 적중되면 아마게돈이, 아마게돈이 들어가면 에리얼 레이브가 모두를 하나로 묶어 놓고 숨통을 끊는다

서서 중 펀치로 뛰어 오른 후, 슈퍼 점프에서 점프 소 펀치→소 킥→중 펀치→중 킥 등 모두 5단계가 한계이다. 인퍼니티 데미지가 모여 있지 않은 때에는 인페르노 후 직접 서서 중 펀치에서 공중 체인으로 연결시킨다.



캔슬 덕 샌더. 히트 후에도 빨간 악마는 계속 있으므로 조심!



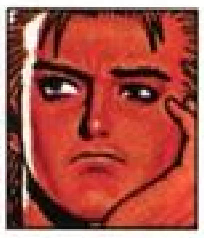
캐릭터의 대전 스타일을 종합해 보면 몇가지로 구분할 수 있다. 이번호에서는 킹오파 '95에 등장하는 4가지 특이한 공격 스타일을 가진 캐릭터들을 나누어 분석해 본다.

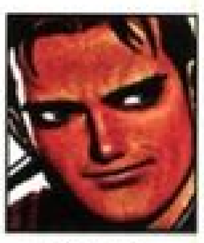
스타일1

상대를 날려버린 후 공격하는 스나이퍼 타입!!


조히가시

대전 상대를 날려버리고 대공 병기로 공격후 무기를 마구 쏴 상대를 날려버리는 듯한 분위기를 자아내지만 무기는 가능한 한 사용하지 않고 상대를 날려버리는 것이 이상적이다. 지금까지의 대전 격투 게임이라면 무기를 마음껏 사용해도 괜찮을지 모르지만, KOF 95 에서는 레버를 조작해 큰 점프를 할 수 있기 때문에 무기를 무작정 사용하면 역으로 공격을 당하고 만다. 어느 정도 상대방과 떨어져 있어도 큰 점프로 상대에게 다가가 단숨에 연속기를 주입시켜버리는 큰 점프의 위력은 무시할 수 없다. 그 때문에 무기는 상대에게 탐지되지 않을 정도로 쏘는 것이 가장 좋다

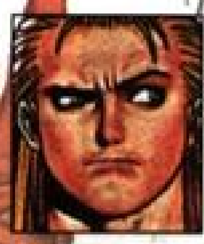

사카자키


가르시아

그리고 반대로 무기를 단발로 쓰면 더욱 공격할 수 없으므로 무기를 쏜 후에 웅크리는 동작을 보이거나 공격하는 척하면서 또 다시 무기를 쏠 것처럼 하면서 상대를 유인해 보도록 하자.


테리 보가드

이외의 전략으로는 전작과 마찬가지로 KOF '95에는 공격을 회피하는 '공격 회피'가 있으므로 무기를 계속 피해다니면서 반격해 올 우려도 있다.


앤디 보가드

이런 경우 상대를 파악하고 있다면 대쉬하면서 상대에게 접근하여 쓰러뜨리는 것이 좋다.

만약 상대가 같은 타입의 캐릭터라면 상대방도 기회만을 노리고 있을 것이므로 때로는 날려버리고 싶은 마음을 억누르는 참을성도 필요하다. 마지막으로 유인한다고 해도 '기다림'만으로 해결할 수 없다.


웅크리는 동작이나 약 공격을 하면서 유인!


상대도 같은 타입의 캐릭터라면 참을성으로 경쟁!?


공격 회피로 쫓겨다니며 공격당하지 않도록


멀리 떨어져 있어도 행동이 탐지되어 버리면 큰 점프로 공격해 오므로 주의하자

스타일2

막무가내로 마구 던져 성공하는 타입

강력한 내던지기 기술을 가지고 있는 캐릭터로는 다이몬 고로, 하이데른, 랄프, 클라크, 료 사카자키, 로버트 가르시아, 타쿠마 사카자키, 유리 사카자키 등 8명이 있지만 주로 무기를 가지고 있지 않은 다이몬 고로와 랄프 및 클라크 등 3명의 파워 캐릭터에 대한 전략을 소개한다.

어쨌든 이 3명은 무기가 없기 때문에 뛰어들어가서 공격하고 싶어한다. 하지만 여기에서는 굳이 뛰어들어가지 않고 일어나기 기술만으로 공격하는 것이 효과적이다. 3명 모두 파워 캐릭터이기 때문에 강력한 일어나기 기술로 계속해서 공격하여 상대의 공격을 공격 회피로 피하면서 접근하여 프레스(압박감)를 주는 것도 좋다. 이렇게 이어지는 동작을 취하면 상대는 이쪽이 이제 날아오지 않는다고 착각할 것이기 때문에 잊어버릴 쯤에 뛰어들어가 연속기를 퍼붓도록 하자.


랄프


다이몬 고로

반대로 이쪽이 아니고 상대가 뛰어들어온 경우는 수직 점프하여 빠르게 후려치기 공격을 시작하면 거의 승리할 수 있다(못해도 무승부는 된다). 물론 상대가 넘어지거나 빈틈이 생기는 경우는 파워 게이지를 모아두는 것도 잊어서는 안된다. 파워 게이지가 꽉 찬 상태에서 던지기 기술을 쓰면 믿기지 않을 정도로 체력 소모가 적어진다. 그리고 이쪽이 공격 회피로 무기를 계속 피


클라크


파워 캐릭터는 일어나기 기술이 강하므로 계속 밀고 나가자

하고 있으면 상대는 무기를 쏘지 않게 되므로 이런 때에는 대쉬 커맨드를 사용해 상대를 교란시키도록 한다. 덧붙여서 커맨드 던지기와 보통의 던지기에서는 커맨드 던지기 쪽이 훨씬 더 강하므로 상대가 다시 던지려고 해도 약 99%는 이길 수 있으므로 안심하고 던질 수 있다. 이외에 접근하여 랏슈를 걸 때에는 만약 공격을 방어당하여 커맨드 던지기의 커맨드를 입력하면 던지기가 이루어지지 않고 동작이 캔슬되므로 빈틈없이 공격할 수 있다. 때문에 강 공격→캔슬→후려치기 공격→캔슬 앉아서 강 킥도 가능해진다.



던지기 기술 캔슬을 잘 구사하면 강력한 기술이 된다



상대가 빈틈이 보이면 대쉬하여 커맨드 던지기로 대응한다. 의외로 효과적인 기술이다

스타일3
대전 상대를 혼란 시키는 트리키 타입!


시이켄수

이 게임에서 트리키적인 캐릭터를 꼽는다면 시이켄수와 유리 사카자키 등을 들 수 있지만 조금은 달라진 트리키 기술을 먼저 소개하겠다.

전작에서는 특수한 조작으로 김갑환과 료 사카자키가 공중에서 초필살기를 사용할 수 있었는데 이번에도 이런 캐릭터를 발견하였다. 그 캐릭터와 기술의 이름은 시이켄수=신용천무각, 로버트 가르시아=용호난무, 부지화무, 초필살인봉 등 3가지(김갑환, 료 사카자키는 제외)이다.


유리 사카자키

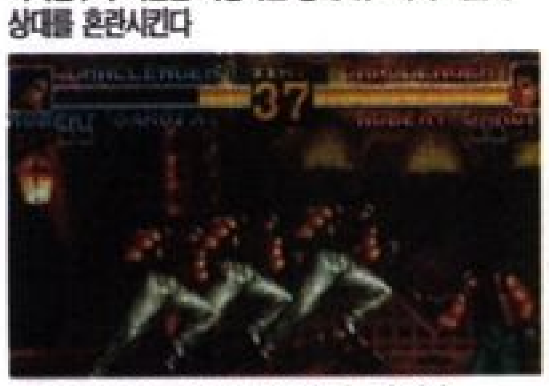
그런데 보통의 방법으로는 나오지 않고 특수한 방법으로 나온다. 방법은 공중에서 캔슬 가능한 기술을 헛휘둘러(상대를 맞혀도 된다) 각각 공중으로 나오는 필살기의 커맨드를 레버만 입력하고 계속해서 초필살기 커맨드도 입력한다.

그리고 초필살기에 대응하는 버튼을 누르고 그 후에 공중에서 나오는 필살기에 대응하는 버튼을 누르면 공중에서 초필살기가 나오는 것이다. 물론 이 동작은 될 수 있는 대로 빨리 입력하지 않으면 나오지 않으므로 주의!!

이번에는 실제로 커맨드를 입력하면 어렵기 때문에 먼저 간단한 커맨드를 배워 보도록 하자. 신용천무각은 ↓↘→↘↓↙←→+D를 누르고 난 뒤 C를 누른다. 용호난무는 동일하게 ↓↘→↘↓↙←+C를 누르고 난 뒤 B를 누른다. 초필살인봉은 →↘↓↙←→+B를 누르면서 C를 누른다. 뭔가 커맨드가 이상하다고 생각하는 사람도 있겠지만 중요한 점은 공중 필살기와 초필살기의 커맨드를 섞은 것이다(이와 관련하여 버튼은 조작하기 쉬운 것을 선택하였다). 이와 같이 의외성을 지닌 기술을 사용하여 트리키와 싸우는 것도 외외로 강할 수 있다. 마지막으로 아테나와 최번개도 아직은 확인이 안되고 있지만 공중에서 필살기가 나올지도 모른다!?



시이켄수가 기술을 사용하는 중에 워프하기 때문에 상대를 혼란시킨다



분명히 말해서 료의 공중난무와 다르지 않다



가장 실용적인 것이 부지화무의 초필살인봉이므로 가능한 한 사용하는 편이 유리하다

스타일4
조금식 변칙적인 타입!


구사나기 교


야가미 이오리


빌리 칸


장고한


아테나


킹

지금까지는 언급되지 않았던 특수한 전략을 가질 수 있는 캐릭터들을 소개한다. 먼저 구사나기 교의 영구 연속기인 칠십오식개를 보자. 칠십오식개는 먼저 보통 때와 마찬가지로 강하게 2번 명중시킨 다음에 + B로 1발을 명중시키고 바로 + D로 2발째를 가한다. 그러면 마지막 2발째가 강하게 명중되기 때문에 다시 연타가 가능해지는 것이다. 특히 카운터 공격에서 이것으로 이어지면 상당한 힘을 가진 강력한 콤비네이션이 된다. 야가미는 공중에 있는 상대에게 백이십칠식 규화 2발을 반복하여 명중시키면 이것 또한 영구 연속기가 된다. 그러나 타이밍 맞추기가 어렵고 캐릭터에 따라 탄력성이 다르기 때문에 그렇게 자주 일어날 수 있는 일은 아니다. 예이지는 참철파에서 급소 찌르기나 그림자 비추기 않은 채 강 펀치를 가하면 상당히 강해지기 때문에 여러가지 전략을 즐길 수 있다.

빌리 칸은 캔슬이 불가능한 후려치기 강 펀치 등을 억지로 삼절곤 중단치기로 캔슬할 수 있다. 방법은 삼절곤 중단치기의 커맨드를 입력한 후에 버튼을 연타하는 것으로 OK!!

아테나는 상대가 화면 가장자리에 있어 밀착할 때에 샤이닝 크리스탈 비트로 공격을 가하고 버튼 4개를 눌러 강제 캔슬을 하고 또 초필살기 커맨드를 입력하면 상대방을 상당히 어렵게 하는 공격을 펼치게 된다. 단 가드 캔슬에는 주의하도록 한다.

장고한은 보통 철구 대폭주를 하면 공격 회피에서 빠져나갈 수 있지만 카운터 공격 철구 대폭주를 쓰면 웬일인지 피해도 관통할 수 없게 된다. 그러면 빈틈이 많이 없어지기 때문에 장고한을 사용하면 손해보는 일은 없을 것이다.

그리고 장고한의 대쉬는 바닥에 미끄러지듯이 날라오는 무기를 피할 수 있으므로 재미삼아 한번 해보는 것도 좋다.

카운터 공격 —철구 대폭주를 하면 웬일인지





에이지는 참철파 —급속 찌르기가 강력한 전법이다

이미 친숙해져 버린 료사카자키의 더블 호황권



킹은 약 더블 스트라이크를 이용하여 경직을 해소시킨 뒤 바로 베놈 스트라이크를 사용하면 화면 속에서 2발을 사용할 수 있다. 결국은 전작과 같은 원리인 것이다.



료 사카자키나 아테나 외에 킹도 베놈 스트라이크를 2연발할 수 있는 것이 발각!!



화이터즈 스워즈 엔딩 갤러리





중간 데모

4명의 캐릭터에게 승리하면 중간 데모가 나온다. 긴 칼의 모습이 스크롤된다.

"검…살기를 띠고 있다! 인정 사정없이…"

이때 참홍랑의 얼굴이 보인다.

1명을 더 이기면…… 심판과의 접전.

심판 : ……

5명을 더 이기면…… 참홍랑의 모습이 보인다.

참홍랑:잘 해냈구나…… 축하한다. 할말이 없군. 진정한 영웅이로구나.

난 네가 누군지 모른다.

하지만 네놈과 맞서는 것이 내가 할 일이다!

그래서 참홍랑과의 접전…… 가볍게 이겨주자… 순간 비가 내리고 번개가 치기 시작한다…… 싸움 배





경이었던 집은 무너진다.

참홍랑 : 잘 해냈다!(그러더니 갑자기 기를 모은다…… 제 2차 접전 시작……)

역시 가볍게 물리쳐주면…… 1번만 이기면 됨……

참홍랑 : 대단하군!(하지만) 항복할 수는 없다!

(그러더니 번개를 맞고 죽는다……)

(화면 바뀌고 참홍랑이 쓰러져 있는 장면이 나타난다……)

(다음 글이 올라온다)

해설자 : 어리석은 무사여.

힘에 도취되어서, 비극적인 최후를 맞이하리라는 사실을 알지 못했도다.

진정한 적은 마음속에 있는 법.

자기 자신의 나아갈 길을 찾는다는 것이…… 어렵다는 건 알지만……

(그래도) 그대는 잘 싸웠었다. 감사한다.

(화면 바뀌고 깃털이 그려져 있는 수묵화 한폭이 보인다…… 다음 글이 올라온다)



하사메 시즈마루

"아버지, 어머니. (드디어) 원한을 갚았습니다! 전 (두번다시) 부모님께 돌아갈 수 없겠지요. 그리고 마을로도 돌아갈 수 없겠지요! (이미 참홍랑에게 파괴당해서 폐허가 되었기 때문…… 한조의 엔딩번역문 참조) 하지만 걱정하지 마세요! 전 강하니까요. 제 자신의 삶길을 찾을 겁니다! 제 친구들이 약간만 도와준다면, 세상살이의 어려움은 줄어들겠지요. 천국으로 가세요, 부모님!"



리무루루

"말없이 떠난 것을 용서해 주세요. 제 삶의 길을 찾아냈기 때문이었어요, 언니. 해와 달이 절 보호해 준답니다.

제가 떠난지 몇달이나 되었을까요?

전 외로웠지만, (가족들이) 절 걱정해 준다는 사실은

잊은 적이 없어요! (주의: 의역이라서 약간 부정확할 수 있음)

여러분(의 마음)이 제 곁에 있는 이상, 걱정할건 아무것도 없답니다.

제 걱정은 하지마세요, 언니.

전 괜찮아요 그리고 언니도 괜찮잖아요!"



구비키리 바사라

바사라에게는 어둠밖에 없었다.

그의 애인은 죽었고, 모든 감정도 다 잃어버렸고, 싸움도 끝났다.

그에게는 오직 슬픔밖에 없었다.

그가 마지막으로 품고 있었던 감정인 증오심은, 이제 찌꺼기에 불과했다.

어둠. 어둠뿐이다.

하지만, 그 어둠속에서는 희미한 빛이 비춰지고 있었다……

바사라는 군중들 속으로 사라졌다.



김웅제

"불쌍한 바보여."

참홍랑의 손을 잡고, 그는 기도한다.

"그대는 성공할 수 있었도다…… 악의 세력에 기대지 않고서도 말이다!"

김웅제는 참홍랑의 시체를 들어올려서 팔에 안았다.

"내세에서는, 악의 길로 빠지지 말지어다!"

그는 참홍랑을 최후의 안식처인, 정의를 위해 싸우는 무사의 위치에 안장시켰다!



아마쿠사 시로 도키사다

"들어라, 인간들이여.

새로운 구원자를 섬기도록 하라!

지옥의 화염속에서, 그대들의 감정을 행동에 옮기도록 하라.

그리고 그대들의 믿음(신념)은 모두 내게 바쳐라!

인간들이여!

날 따라 어둠속으로 들어오라.

아무 생각도 하지 마라!

그냥 느끼는 대로 행동하라!

그리고 내게 평생동안 복종하라!!!"



패왕자

일본의 황야에서 태어나, 검도의 달인이 되다.

15세에 무적이 되었으나, 강력한 쥬베이에게 패배한 후, (역시 쥬베이가 짱!) 자만심에서 깨어나 훈련을 위해 세계여행에 나서다.

가족을 버리고 혼자의 몸이 된 뒤, 그는 한 소년(시즈마루?)을 만난다.

그리고 "악마"의 존재에 대해서 알게 된다.

그 소년의 복수를 해줄 것을 약속하고, 패왕자는 참홍랑과 대결한다.

그리고 승리한다.

약속을 지킨 뒤, 패왕자는 다시 여행을 떠나간다.



나코루루

자연을 당신 것처럼 생각하시다니 참 유치한 바보로군요!

마음을 여세요! 그리고 당신 주위를 둘러보세요!

(자연이 베푸는) 은혜나 즐거움 같은 자연의 혜택을 누려보시기라도 하셨나요?

전 이제 자연으로 돌아갈 것입니다. 잊지 마세요.

"우리는 운명에 의해 이곳에 왔고, 그래서 운명에 의해 돌아간다."는 것을요.



핫토리 한조

이리하여, 한조는 악한 마귀이자, 마을의 파괴자였고, 주민들의 공포의 대상이었던 그를 물리쳤다.

"끝없는 죽음…… 고아들의 울음소리가 메아리쳐 오는군…… 내가 얼마나 악해지든 간에, 널 용서하지는 못한다. 절대로!"

한조는 빗속으로 사라졌다. 참홍랑의 시체를 남겨둔 채로.



갈포드

"나는 갈포드다! 집에서 훈련하고 있지.

아, 그 악마(참홍랑)는 정말 강력했지만, 영혼은 약했지.

정의가 없으면, 아무것도 아니라고.

악에 맞서기 위해서, 훈련하는 것은 당연한 일이지.

영혼이 강력한 사람이 정의로운 존재라고. 안그래, 파피?"

"왈(??)"



센료 쿄시로

연극은 끝났다. 참홍랑의 인생도 끝났다.

쿄시로는 기뻐서 펄펄 뛴다!

"지금이 세계로 하여금 내 신화적인 연기 실력을 보게 할 때다!"

음악이 에도 마을에 울려퍼진다.

"狂死郞, 一番(쿄시로 넘버원)"이라고 쓴 깃발들이 휘날린다.

쿄시로의 연기는 3일간 계속되었다.

이제 관중들은 사라졌다.

악사들은 탈진해서 쓰러졌다.

쿄시로만 혼자 춤춘다.

6달이나 지나서야, 끝나게 된다.

이 미친 가부끼 쿄시로는 이제, 대단원의 막을 내릴(죽을?) 준비가 다 되어 있다!



다치바나 우쿄

우쿄 - 18세.

"세계는 아무것도 아니다. 허황된 꿈같아 보인다."

20세.

"그대를 알게 되면서부터, 어두웠던 삶이 밝아졌다."

(그대…… 아마 사쇼 1,2의 우쿄 애인…… 게이 오다기리인듯)

25세.

"난 악한 미덕의 아름다운 일면을 기억한다."

"난 그대와 같이 갈 수 없다…난 혼자 죽음을 맞이하리라. 흑흑……"



키바가미 겐쥬로

일본의 신화적인 무사 키바가미 겐쥬로.

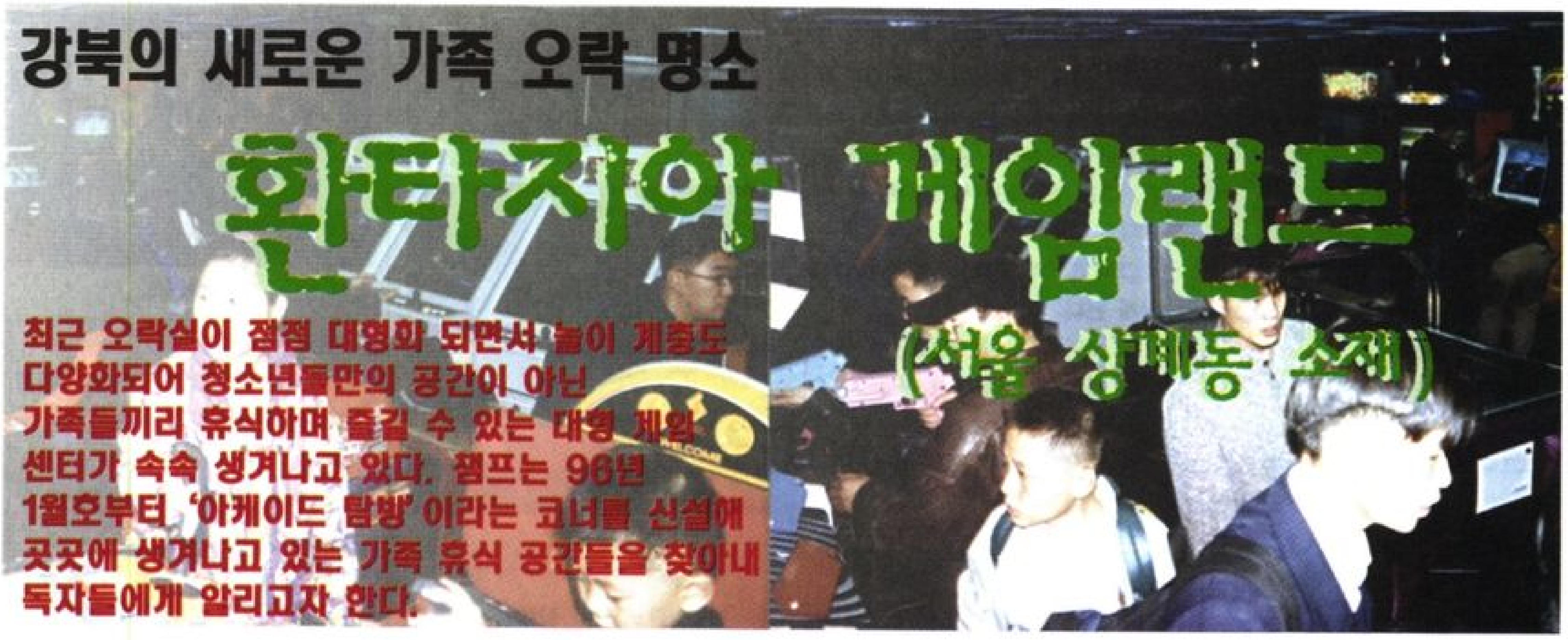
암살자인 그는 사악한 참홍랑을 물리쳤다.

"감히 이런놈을 보고 강력하다고 말해? 결국 패왕자, 네놈이 열등의식을 가지고 있는 모양이로군!"

상당한 댓가를 지불받은 후, 겐쥬로는 사라졌다.

"세상은 날 지겹게 만들지. 도대체 이녀석은 뭘하고 있을까? 그게 무슨 상관인가. 우리는 다시 만날 테니까 말이야, 패왕자. 마지막으로 말이야!"





강북의 새로운 가족 오락 명소

환타지아 게임랜드

(서울 상계동 소재)

최근 오락실이 점점 대형화 되면서 놀이 계층도 다양화되어 청소년들만의 공간이 아닌 가족들끼리 휴식하며 즐길 수 있는 대형 게임 센터가 속속 생겨나고 있다. 챔프는 96년 1월호부터 '아케이드 탐방'이라는 코너를 신설해 곳곳에 생겨나고 있는 가족 휴식 공간들을 찾아내 독자들에게 알리고자 한다.

서울의 대규모 아파트 밀집 단지인 상계동 미도파 백화점 맞은편에 지난달 초 새로운 차원의 대형 게임 센터가 문을 열었다. 이곳은 일본 아키하바라의 세가 게임 랜드에 필적할 만한 대규모 공간에 다양한 게임 시설과 깔끔한 실내 인테리어로 강북의 새로운 가족오락 휴식 공간으로 자리를 잡아가고 있다.

특히 이곳은 어린이 대공원 같은 유원지에서나 타볼 수 있는 '범버카'가 국내 최초로 설치되어 있고 '레일 체이서'나 '사이버 사이클'과 같은 최첨단 게임들도 130여종이나 마련되어 있다. 한편 오픈 기념으로 게임기 겸용 카세트 등의 경품을 추첨해 드리고 입장객 전원에게 예쁜 목걸이 볼펜을 준다.

환타지아 게임랜드 ☎02-930-8985

<환타지아 이모저모>



게임랜드의 입구는 마치 카페 분위기가 난다. 옆에 펀치만 없었다면…



국내 최초의 실내 범퍼카. 그러나 이걸로 운전 면허 연습을 한다면 큰일 나겠지. 가격은 500원



요즘 보기 드문 영악한 청소년들. 기자가 돌아선 순간 재빨리 외국 게임으로 자리를 옮겼다



너는 혀재, 너는 박찬숙. 우리는 환타지아 게임랜드의 환상적인 연인



레일 체이서를 타고 한바탕 전투를! 아무리 엉뚱(엉덩이가 뚱뚱)한 사람이 타도 의자가 심하게 흔들린다



2002년 월드컵이 서울에서 개최될 수만 있다면… 다리가 부러질 때까지… (사진은 21번째 슛 장면)



사이버 사이클에 미쳐 자신의 오토바이를 팔아버린 두사람



아니! 환타지아 게임 랜드에도 군부 세력이



엄마와 동생과 함께 세가 랠리를! 내 동생은 게임이 끝났는데도 핸들을 잡고 있다



건 슈팅 게임 포인트 블랭크와 레탈 인포저스 앞에 선 3인의 건맨



요즘 보기 드문 모범 청소년들. "우리는 국산 개발 게임만 애용!"



환타지아 게임랜드에도 화이터즈 스워즈의 열풍이 불고 있다

▶약 도





ARC 所聞字 champg

이 코너는 아케이드 일반 유저들을 위한 부담없는 코너입니다. 정보가 가장 빠르다고 알려진 PC 통신 하이텔의 「게임기 동호회」에서 조회수가 높은 글들과 또 자신은 모르고 소문으로만 수없이 떠돌고 있는 게임정보를 이 「동호회 소식」코너를 통해 제공합니다. 요즘 한창 인기있는 게임이라든지 또 각 게임의 중간보스 고르는 법, 그리고 새롭게 발견된 기술들이 바로 여러분 앞에 펼쳐집니다.

- 화이터즈 임팩트 -

패왕자 SLASH의 모든 것

제공 : 윤영석 님

HITEL ID : Cocktai

이 게임에서 패왕자의 경우는 버스트와 슬래쉬의 차이가 엄청나다. 하지만 패왕자 슬래쉬의 경우 그래픽이 화려한 것이 특징이다. 슬래쉬의 경우 버스트에는 없는 기술이 4가지가 있다. 이것을 잘 활용해야 버스트를 따라잡을수 있을 것이다.

우선 →↘↓↙← + 베기가 있는데 별로 사용하기 싫은 기술이다. 중칼로 찌르고 연속기로 사용하면 된다고 하던데 절대 이 기술은 통하지 않는다. 그래도 가장 유용한 공격이 ←↓↙ + 베기이다. 이 기술은 하단가드가 안될뿐만 아니라 약베기로 사용하면 거의 딜레이가 없는 기술이다. 이 기술을 상대가 하단으로 방어하게 되면 비틀거린다. 이와 비슷한 공격으로 공중에서 →↘↓↙← + C가 있는데, 이 기술이 확실하게 맞는 타이밍이면 강베기보다 이걸 사용하길 권한다. 견제는 약손으로만 하고 고월참은 쓰고싶더라도 꾹 참자 (공격후 딜레이가 많이 생김). 필살기는 상대가 비틀거릴 때나 연속기로만 사용하자. 기본기로만 승부한다고 생각 하면 패왕자는 상당히 좋은 캐릭터라고 생각 된다.

패왕자 BUST 초 필살 연속기들

제공 : 안승일 님

HITEL ID : YAHWEH

패왕자 BUST의 초 필살 연속기

[illegible] 한다.

연속베기

앉아 강베기 + 서서 강베기 : 앉아 강베기, ↘ + C

근접 강베기 + 찌르기 : 근접 강베기, →→ C

겐쥬로 9연타와 10연타

제공 : 안지훈 님

HITEL ID : ohysp

겐주로 9연타.

1) 뒤로가기
2) 중베기
3) 화투장 캔슬
4) 상대방쪽으로 점프하고 강베기
5) 중베기
6) 5연살

4회의 점프강베기후 바로 또 강베기 해도 히트가 가능하다. 9연타를 사용을 안해도 될만큼 파워도 막강하다.

우쿄 BUST 환상의 연속기

제공 : 김성원 님

HITEL ID : kswkjs4

1. 우선 BUST를 고른다.
2. 파워가 모두 찬 상태에서 A+B 버튼을 눌러 상대뒤로 넘어간다.
3. 서서 중칼
4. 중비검 아지랑이.
5. 약비검 아지랑이
6. 약비검 아지랑이를 사용한 다음 곧바로 초필살기를 사용하자

이렇게 되면 에너지가.... 그런데 가끔가다 초필살기가 히트되지 않을 때도 종종있다.

- 버철화이터2 -

라우 연타에 관해서...

제공 : 구성모 님

HITEL ID : ESPER

버철화이터의 라우는 정말 대단한 존재(?)이다. 한번 공중에 뜨게 되면 거의 KO 또는 링아웃이 되어 버린다. 처음에는 라우의 연타가 안나가는 것은 자연스러운 현상이다. 하지만 연습을 조금 한다면 금방 연타가 쉽게 나갈 것이다. 라우의 연타 커멘드는 ↘↓↘+ P 의 타이밍이다. 잘 알다 시피 ↘↓↘ 또는 →↓↘을 입력하면 앉아서 대쉬를 하는 것을 볼 수 있다. 이 대쉬 중에 펀치를 눌러야 하는데, KPP ↘↓↘PPPPK 를 할 때는 KPP를 한 후, 여기서 그냥 펀치를 누르면 연결이 가능하다. 아니면 KPP를 한 후 펀치가 나간 걸 확인하고 ↘↓↘PPPPK를 입력하도록. 그냥 서 있는 상대에게 계속 ↘↓↘PP, ↘↓↘PP, ↘↓↘PP를 하는 연습을 하다보면 어느새 손에 익숙하게 된다. 그리고 연습하는 방법은 컴 라우, 사라, 술 스테이지에서 시작하자마자 K를 누르면 카운터로 맞게 된다. 이때 KPP, ↘↓↘PPPPK를 연습하도록. K를 안하고 바로 ↘↓↘PP, ↘↓↘PPPPK 연습을 해도 좋다.

- 철권2 -

레이의 새로운 기술

제공 : 정상진 님

HITEL ID : JungSJ

레이의 신기술이 발견되었다. 그 커멘드는 →, 중립, RP, LP, RP, LP 이다. 일단 → 한 후에 중립, 그다음 원투원투...

첫 공격을 상대가 맞거나 막거나 해야 된다. 이게 바로 그 유명한 레이의 가드해제 기술. 이 기술은 상당히 화려하다. 히트를 하게 되면 위력도 좋고... 그런데 이 기술은 서서 막으면 반격되기 쉬우니 주의하자.

wanted



마 빡 최

성명 : 마빡 최
나이 : 미상
인상 : 이마가 길고 항상 실없이 웃고 다님
(주의 :웃으면 독카스를 뿜어대니 근처를 지날 때는 주의할 것)
활동지역 :게임챔프를 비롯해 확실히 정해져 있지 않으나 「700-9661 차세대 게임정보」를 주 무대로 삼고 있음.
범죄내용 :차세대 게임정보를 너무 재미있고 알차게 만들어 게임 유저들의 혼을 빼놓음
현상금 :1등 1명 차세대 게임기 1대
2등 3명 IBM-PC 게임 디스켓 각 1개씩
신고요령 :서울시 용산구 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 2층 203호로 연락 (관제엽서를 이용)
신고기간 :95년 12월 15일까지
발 표:96년 2월호 게임챔프

또한번의 찬스!! 12월 16일~19일

KOEX 게임챔프

게임챔프의 모든 것을 할인 판매합니다
한국종합 전시장 대서양관에 오시면 그동안 기회가 없어서 구입할 수 없었던
게임챔프 과월호, 각종 게임관련 단행본들을 대폭 할인된 가격으로
구입할 수 있습니다. 여러분의 많은 관람부탁합니다.
이외에도 각종 최신 게임 비디오 방영, 각종 게임음악 공개,
각종 브로마이드 증정 등 다채로운 이벤트를 준비합니다.



◆ 게임챔프, PC챔프 과월호 및 각종 단행본을 저렴한 가격으로 판매합니다 ◆

도서명	정가	할인가
드래곤볼 Z 3	3,900	3,000
RPG 환상사전	7,000	5,500
올 게임 카다로그 '93	5,000	4,000
드래곤볼 Z 외전	5,000	4,000
성검전설2	5,500	4,500
웃는 닌텐도 달리는 세가	5,500	4,500
내일은 없습니다	5,000	4,000
평화를 위하여	5,000	4,000
1999년 X세대	5,000	4,000

게임챔프 과월호	2,000
게임챔프 95년6월호, 10월호	4,000(CD부록포함)
게임챔프 일석삼조 CD부록	2,000
게임음악 CD	1,000
PC챔프 과월호 (CD부록포함)	4,000
게임챔프 정기 구독료	60,500
PC 챔프 정기 구독료	71,500

도서명	정가	할인가
노노그램	5,000	4,000
네모네모로직	5,000	4,000
네모네모로직	5,000	4,000
아랑전설 (상)	2,500	2,000
아랑전설 (하)	2,500	2,000
스화 폭소 4토막 개그외전	2,500	2,000
나도 게임을 만들고 싶어	5,500	4,500
슈퍼 동키콩 컨트리	5,500	4,500

게임챔프 정기 구독료	60,500
PC 챔프 정기 구독료	71,500

★ 일 시 : 1995년 12월 16일(토)~12월 19일(화)
★ 장 소 : 삼성동 한국종합전시장 (KOEX) 대서양관
'95 한국 게임기기 소프트웨어전
제우미디어 부스(게임챔프)
★ 교통편 : 지하철 2호선 삼성역 하차

마리오 시리즈의 역사와 그 미래



닌텐도의 트레이드 마크 마리오! 닌텐도의 슈퍼컴보이를 알고 있는 게이머라면 마리오를 모를 리는 없을 것이다. 패밀리 초기의 소프트 '동키콩'에서 마리오가 처음 등장한 지 올해로 12년째, 마리오는 닌텐도가 85년에 패밀리용으로 발매한 이래 전세계 팬들의 사랑을 받은 캐릭터로 지금까지도 여러 게임기에서나 캐릭터 상품으로 사랑을 받고 있다. 이제는 완전히 닌텐도의 얼굴 아니 가정용 게임계의 얼굴로서 자리매김을 한 마리오. 닌텐도를 일약 세계의 유명 기업으로 만들어 준 슈퍼 마리오 시리즈에 대해 자세하게 알아보자.

슈퍼 마리오 브라더즈 (1985년 9월 발매)

세계적으로 유명한 마리오 아저씨. 그 마리오를 일약 스타덤에 끌어올린 것이 바로 이 게임이다. 이 게임은 패밀리 부품에 불을 붙이는 역할을 하여 85년 닌텐도의 슈퍼 마리오 브라더즈는 게임 소프트웨어 사상 4,000만개라는 경이적인 대히트 기록을 세웠다.

이 게임은 마왕 쿠파에게 붙잡힌 피치 공주를 구하는 횡스크롤 액션 게임으로 8개의 월드 32에리어의 스테이지는 바다, 하늘, 성 안이라고 하는 변화무쌍한 구성으로 되어 있다. 처음에는 약한 꼬마 마리오이지만 버섯을 취하면 불꽃을 던지는 화이터 마리오로 파워업해간다. 비밀 스테이지와 워프 존이 다수 숨겨져 있어 몇번이고 플레이할 수 있는 것이 이 게임의 매력이다.

또한 잇달아 나온 시리즈들도 세계적으로 대히트하여 마리오하면 액션 게임의 대명사가 되었다.



슈퍼 마리오 브라더즈2 (1986년 6월 발매)

「슈퍼 마리오 브라더즈」의 제 2탄. 전작의 발매로부터 약 9개월 후 1탄의 흥분이 채 가시기도 전에 당시는 획기적이라고 주목 받았던 디스크 시스템용으로 발매되었다. 기본적인 시스템은 전작과 동일하지만 면구성에 퍼즐성이 강조되어 있으며 비밀 기법, 숨겨진 스테이지 등이 풍부하다.

스테이지 구성은 전부 8개의 월드. 전작과 동일하게 월드1은 4에리어로 구성되어 있다. 패밀리용에서는 1~8월드를 8번 돌지 않으면 갈 수 없는 4개의 평행 월드로 순조롭게 나아갈 수 있도록 개량되어졌다. 난이도는 매니어 취향이라고 할 정도로 높았다.

전작과 다른 점으로는 캐릭터를 선택할 수 있다는 것이다. 플레이어는 게임 전에 마리오와 루이지 어느 쪽으로 플레이할 것인가를 정하는 것이다.

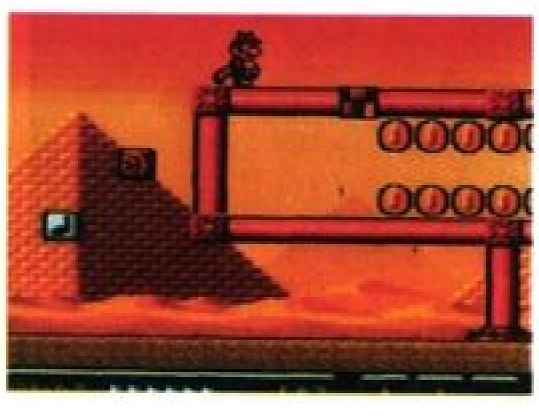
루이지는 마리오보다 높이 날 수 있지만 가속하기 어렵고 브레이크가 잘 듣지 않는 등의 결점이 있다. 마리오로 클리어한 후 새롭게 루이지로 도전하는 플레이 방법이 가능하다. 또 블럭을 두드리면 나오는 독버섯이나 강풍이 거세게 부는 스테이지 등이 새롭게 추가되어져 있다.



슈퍼 마리오 브라더즈3 (1988년 10월 발매)

친숙한 마리오와 루이지가 활약하는 마리오 액션 게임 제 3탄.

적 캐릭터, 아이템, 맵 등 지금까지의 마리오 게임과는 비교되지 않을 정도로 파워 업되어 있다. 이번 게임의 목적은 7개의 나라를 지배하는 쿠파 일당을 쓰러뜨리고 놈들이 갖고 있는 마법 지팡이로 동물로 변한 왕을 구하는 것이다. 무대는 전부 8개의 월드. 맵 화면에서는 보트 게임풍으로 마리오가 진행해 가는 코스를 선택할 수 있다. 그림 맞추기와 신경 쇠약 등의 이벤트도 준비되어 있는 등 마리오의 액션성이 전작보다 다채롭게 되어 있다. 아이템을 취하는 것으로 꼬리 마리오나 개구리 마리오가 되는 등 캐릭터가 변신하는 것 역시 재미있다. 게임 밸런스와 조작성은 거의 완벽하며 또 숨겨진 블럭, 워프 등의 사양이나 적 캐릭터도 풍부하게 꾸며져 있다.



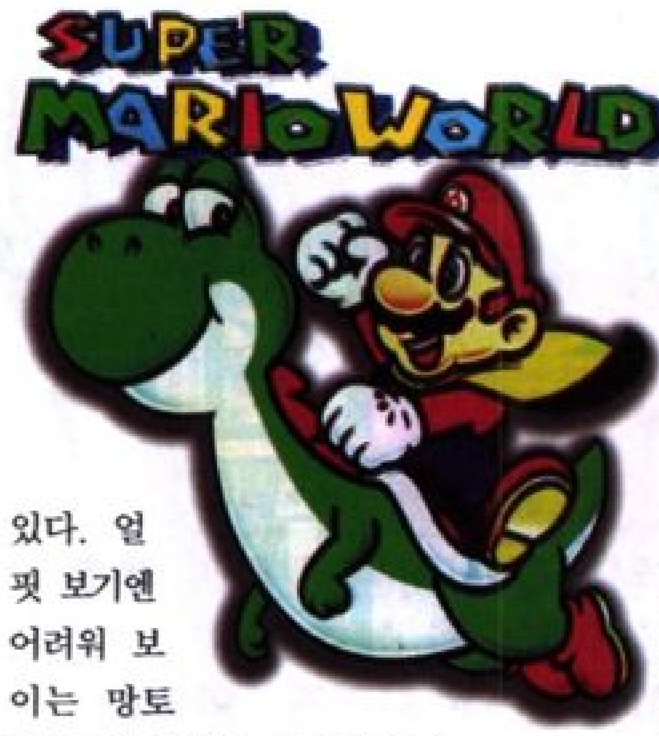
닥터 마리오 (1989년 7월 발매)

1989년 당시 전세계는 테트리스의 열풍이 불고 있었다. 그에 따라 테트리스류의 퍼즐 게임이 인기를 끌기 시작하였으며, 마리오도 여기 가세해 '닥터 마리오'라는 퍼즐 게임이 등장했다.

게임은 바이킹이라는 병균들을 마리오가 의사가 되어 캡슐을 떨어뜨려 바이킹의 색과 캡슐의 색이 가로나 세로로 4개가 같은 색이 되면 바이킹이 사라지는 방식으로 테트리스와 상당히 비슷하다.

슈퍼 마리오 월드 (1990년 11월 발매)

세계적 인기 캐릭터 '마리오'가 공룡 랜드를 무대로 활약하는 액션 게임. 또다시 쿠파 대마왕에게 사로잡힌 피치 공주를 구출하는 것이 목적이다. 망토 마리오와 요시 등 새로운 요소가 충분하게 첨가되어



있다. 얼핏 보기엔 어려워 보이는 망토 마리오의 조작도 게임 내에서 연습할 수 있는 장소가 설정되어 있다. 캐릭터 디자인의 깜찍함과 액션의 다채로움도 간과할 수 없는 부분이기도 하다. 또 이 「슈퍼 마리오 월드」는 슈퍼컴보이와 동시 발매된 기념할 만한 소프트이기도 하다.

마리오 페인트 (1992년 7월 발매)

1992년 7월 닌텐도는 슈퍼컴보이용으로 마우스의 출시를 전격 발표했다.

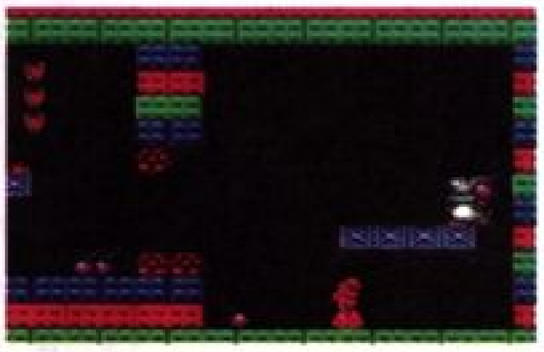
「마리오 페인트」라는 게임에 마우스 세트 일체(마우스, 마우스 패드, 클리너)가 함께 발매됐는데 계속해서 슈퍼컴보이용 주변기기가 나올 것이라는 가능성을 보여준 게임이다.

이 게임은 여러가지 재미있는 기능을 담고 있으며 음악과 그래픽 그리고 애니메이션을 유저가 쉽게 제작할 수 있도록 만들어졌다.



슈퍼 마리오 USA (1992년 9월 발매)

이 게임은 원래 닌텐도의 마리오 스탭진이 개발해서 후지TV가 발매한 '꿈 공장의 두근거리는 공포'라는 타이틀의 디스크 게임이었는데, 이 게임이 미국으로 건너가서 캐릭터가 마리오로 바뀌면서 '슈퍼 마리오 브라더즈2'로 발매 되었던 것이다. 그것을 역 수출하는 형태로 일본에서 발매된 것이 「슈퍼마리오 USA」였던 것이다. 이번에는 꿈의 나라 사브콘이 전투 무대이다. '마무'에 의해 고통을 당하고 있는 사람들을 구하기 위해서 마리오, 루이지, 키노피오, 피치공주 4명이 일어섰다. 마리오 일행의 무기는 야채이다. 지면에 묻혀있는 무라든지 당근을 쑥 뽑아서 적 캐릭터에게 던진다. 마리오 시리즈 중에서도 이색적인 작품이라고 말할 수 있을 것이다.



마리오 카트 (1992년 발매)



마리오가 등장하는 최초의 레이싱 게임.

마리오의 등장 인물을 주인공으로 카레이 싱이 벌어지며, 2인용 풍선 따먹기 시합도 재미있다. 레이싱의 재미와 마리오의 아이템과 캐릭터들의 재미가 두배로 펼쳐지는 작품이다.

슈퍼 마리오 콜렉션 (1993년 7월 발매)

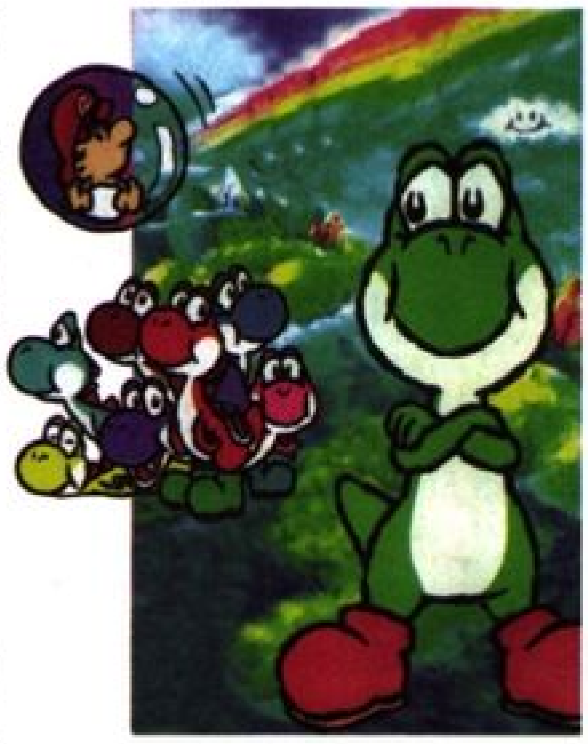
「슈퍼 마리오 브라더즈」를 비롯해 「2」,「3」은 물론 「슈퍼 마리오 USA」 등 4가지의 패밀리에 등장하는 마리오를 하나로 모아서 슈퍼컴보이화한 문자 그대로 마리오 콜렉션이다. 게임 내용은 기본적으로 오리지널용과 동일하다. 캐릭터의 크기, 아이템의 위치, 적의 출현 패턴, 맵 구성, 그리고 숨겨진 기술에 이르기까지 모든 패밀리용을 충실하게 재현하고 있다. 단 그래픽과 사운드면은 크게 업그레이드. 화면은 배경이 자세하게 그려져 있다든지 다중 스크롤하는 것처럼 된다든지 해서 「슈퍼 마리오 월드」에 가까운 분위기이다.

요시 아일랜드 (1995년 8월 발매)

드디어 슈퍼컴보이용 「슈퍼 마리오」시리즈 2탄이 발매되었다. 「요시 아일랜드」는 이제까지 발매되었던 「슈퍼 마리오」시리즈를 모두 리믹스해 놓은 게임으로 대폭 증가된 아이템, 다채로운 이벤트, 그리고 캐릭터의 섬세하고 수많은 동작 화면은 슈퍼컴보이의 장점을 최대한 살려낸 명작이라 할 수 있다.

이 게임의 주인공으로 캐스팅된 요시는 그 유명한 슈퍼 마리오 월드의 서브 캐릭터!! 하지만 이 게임을 해본 사람이라면 알겠지만 마리오 시리즈라는 느낌보다도 이전에 접해 보지 못했던 전혀 새로운 게임이라는 느낌을 받을 것이다.

캐릭터의 다양한 동작, 예측할 수 없는 새로운 이벤트 그리고 무엇보다도 여러 명의 캐릭터를 재미있게 조종할 수 있다는 것이 가장 흥미로울 것이다.





슈퍼 마리오 RPG (1996년 1월 발매 예정)

마리오의 RPG 세계! 그 타이틀만으로도 많은 게이머들의 눈길을 끌기에 충분하다. 이 「슈퍼 마리오 RPG」의 발매는 물론 닌텐도이지만, 게임 자체의 개발은 스퀘어와 공동작업이다.

슈퍼 마리오 RPG에서는 적 캐릭터들을 포함해 모든 캐릭터들 전부가 3D로 모델링되어 있다. 따라서 슈퍼 마리오 RPG에서는 모든 것이 입체적이다. 이 RPG에서는 대쉬나 점프를 이동 시스템으로 도입하여 마리오의 특징적인 움직임을 이용해 마리오다움을 나타내는데 단순 이동만 하는 것은 아니고 여러가지 이벤트에서 액션성이 중요하게 될지도 모른다. 또 밝혀진 사실은 캐릭터의 조작이 십자 버튼에 완전 대응한 8방향으로 이동할 수 있다는 것이다. 따라서 이 게임에서는 뒷모습과 앞모습을 볼 수 있는 형태라는 것이다. RPG이기 때문에 한번 밟는 것으로 적을 쓰러뜨릴 수 있다고는 생각되지 않지만 어떠한 형태로든 전투와 관계되는 액션이다. '마리오'시리즈인 만큼 특히 스토리 등은 신중하게 개발이 진행되어지고 있는 것같다.

그러면 왜 이 시기에 「마리오」를 주인공으로 한 RPG가 개발되는 것일까? 이것은 어디까지나 예상이지만 첫번째로는 차세대기에 대한 슈퍼컴보이의 무기로서 또 하나는 가정용 게임의 RPG가 현재 유일하게 받아 들이지 않는 미국 시장에 대한 도전장은 아닐까?

드래곤 퀘스트의 휴식은 없다!



「드래곤 퀘스트」시리즈를 도화선으로 87년부터 롤플레잉이라고 하는 장르가 주목되었다. 매회 확실히 전작을 상회하는 내용으로 신뢰성이 높은 이 시리즈, 언제나 발매와 동시에 매진이라는 현상을 일으켰다. 이 인기는「 」의 발매를 앞둔 95년 현재에도 쇠퇴하지 않고 있다. 그러면 그 정도 인기를 모은 「드래곤 퀘스트」의 매력은 도대체 어디에 있는 것일까?

드래곤 퀘스트 시리즈의 과거와 현재 그리고 미래

1986년 5월 27일 「드래곤 퀘스트」라는 괴물 소프트웨어가 세상에 선보여졌다. 판매량 145만개 (86년 당시 패미컴 보급량 950만대). 패미컴 6대당 소프트웨어 하나라는 놀라운 판매를 보였다. 슈퍼 마리오의 경우는 닌텐도 자체에서 큰 홍보를 해왔고 RPG인 에닉스의 드래곤 퀘스트가 그렇게 많이 팔릴지는 어느 누구도 예상하지 못하였다.

드래곤 퀘스트는 이때부터 패미컴의 명작 RPG로 등극하여 2편 240만개, 3편 370만개, 4편 300만개 라는 RPG게임 중 최고의 경이적인 기록을 세웠다.

「드래곤 퀘스트」의 세계는 소위 '검'과 '마법'의 세계이다. 총이나 화기가 발달하기 이전의 중세를 배경으로 한 가장 일반적인 환타지 세계라고 생각해도 좋을 것이다.

역설적으로 말하자면 현재의 일본의 환타지관은 이 게임에 의해 형성되어졌다고 해도 과언은 아닐 것이다.

게임 자체는 가공세계 '알프레갈드'를 무대로 용자 로토의 전설을 중추로 하는 「Ⅰ」~「Ⅲ」과 천사를 닮은 '천공인'전설을 제재로 한 「Ⅳ」이후로 크게 나뉘어지지만 시리즈를 통해 스토리의 경향은 '용자'라 불리는 인격 기량이 뛰어난 초월적 존재가 세계의 평온을 위협하는 존재를 쓰러뜨린다고 하는 전형적 영웅담이다.

작품이 거듭됨에 따라 게임 스타일 자체에도 명확한 변천이 있으며 초기의 몬스타를 죽임으로써 경험치를 쌓는 게임에서 스토리 중시의 스타일로 시대의 요구에 맞춰 변화해 가는 것을 알 수 있을 것이다.

그러면 최근 「드래곤 퀘스트 Ⅵ」의 발매에 즈음하여 그동안 발매된 드래곤 퀘스트 시리즈에 대해 알아보자.



드래곤 퀘스트 Ⅰ 86년 5월 발매

호리이 유우지가 게임 디자인을 맡은 본격 롤플레잉 게임인 「드래곤 퀘스트Ⅰ」은 캐릭터 디자인에 토리야마 아키라와 음악에 스기야마 코이치를 기용하여 발매 초기부터 화제를 불러 일으켰다.

RPG의 재미를 폭발적으로 사회에 불러 일으킨 이 작품은 굉장한 붐을 일으키며 '드래퀘타입'이라는 단어가 생길 정도의 사회현상까지 불러 일으킨 「드래곤 퀘스트」시리즈 제 1탄이다.



「Ⅰ」의 최대 특징은 주인공이 한명뿐이라는 것이다. 하지만 도움을 주는 캐릭터가 많이 있다. 즉 정보를 묻거나 아이템을 받거나 하여 여러 캐릭터들로부터 도움을 얻을 수 있다는 것이다. 혼자이기 때문에 적과의 싸움은 언제나 스릴 만점. 그런 만큼 동료가 없기 때문에 조작은 단순하여 스피드있게 모험을 진행시켜 나갈 수 있다. 특별히 까다로운 수수께끼 풀이나 트릭이 없기 때문에 처음하는 사람도 쉽게 게임을 진행시켜 나갈 수 있다.

스토리와는 관계는 없지만 마을이나 성으로 되돌아가서 다른 사람들에게 말을 걸거나 물건을 사면 혼자서 몬스터와 싸우고 있을 때의 고독감도 잊을 수 있던 작품이다.

드래곤 퀘스트 Ⅱ 87년 1월 발매

호리이 유우지가 만든 본격 커멘드 선택형 RPG 제 2탄.

발매일에는 폭발적인 인기에 품절되는 게임 매장이 속출할 정도로 인기를 기록하여 후에 RPG붐의 도화선이 되는 역할을 하게 되었다.

패미컴용 RPG로서는 처음으로 파티 플레이를 도입하였다. 세명의 파티 플레이, 복수의 적 몬스타 등 RPG를 보다 고도의 테크닉으로 즐기는 방법을 도입한 속편이다.

「드래곤 퀘스트Ⅱ」는 Ⅰ에서 용왕을 쓰러뜨린 후 100년 정도가 지난 시대의 이야기이다.

이 세계를 파괴하려고 하는 대신관 하곤의 야망을 저지하기 위해 로토의 핏줄을 이어받은 두명의 파티 캐릭터를 찾는데서부터 기나긴

모험의 여행은 시작된다. 터치의 차이로 만날 수 없거나 의외의 상대에게 정보를 받지 못하면 수수께끼를 풀지 못하거나 하여 세명의 용자가 모이기 전까지 많은 난관을 돌파해야 한다. 이야기가 진행될 때마다 동료가 증가해 가기 때문에 여행을 하는 것도 재미있을 것이다. 또한 세명의 파티 캐릭터에게는 명확한 개성이 있어 그것을 살리거나 보충하거나 하면 전투에서의 전략성을 높힐 수 있다.

맵의 넓이는 전작의 4배이다. 전작의 무대인 알프레갈드도 등장한다. 여행의 문이나 제비뽑기 장소 등 새로운 취향도 풍부. 수수께끼 풀이가 많고 전체의 난이도가 상승하였다.

게임을 지속시키기 위한 패스워드를 잘못 입력하는 사람이 속출하였고 '부활의 주문'이라고 하는 말이 유행하였다.

드래곤 퀘스트Ⅲ 88년 2월 발매

패미컴 RPG의 대표작「드래곤 퀘스트」시리즈 제 3탄으로서 드래곤 퀘스트의 시스템을 완성시킨 로토전설 3부작 중 완성편이다.

이 게임의 시작은 왕에게 여행의 목적을 들은 용사 올테가의 아들이 루이다의 술집에서 동료를 모아 어둠의 나라에서 나타난 마왕 바라모스를 쓰러뜨리기 위해 동료와 함께 여행을 떠난다.

동료들에게는 좋아하는 이름이 붙일 수 있는 것 이외에 7종류의 직업과 성별도 선택이 가능하다. 레벨을 올리면 전직도 가능하다. 각 직업마다 명백한 특징이 있어 전투에서의 전략성은 더욱 높아진다. 전투중에는 동료를 공격할 수 있게 되어 있다. 세계지도를 기본으로 한 맵에는 일본도 등장한다.



전직 시스템, 놀라서 눈물을 흘리는 스토리 등 어느 의미에서는 궁극의 RPG라고도 할 수 있을 것이다. 밸런스는 시리즈의 최고라고 할 수 있으며 그만큼 드래곤 퀘스트 시리즈중 최고의 히트를 기록한다.

드래곤 퀘스트Ⅳ」 90년 2월 발매

새로운 이야기가 시작되는 초인기 RPG시리즈 제 4탄.

새롭게 등장한 마차 시스템으로 패미컴 RPG 사상 최대 10명의 파티를 실현할 수 있었다.

사악한 자의 부활을 느낀 용자를 중심으로 한 8명의 캐릭터가 일어섰다.

전투에는 그 중 4명이 참가하고 상황에 따라 교체도 가능하다.

5장 구성의 시나리오는 장에 따라 주인공이 바뀌고 제 5장에서 비로소 용자가 등장한다. 1 4장에 등장한 게임을 이끌어가는 자들을 소집하면서 여행을 진행해 간다. 제 5장의 전투에서만이 인공지능을 채용할 수 있다. 동료들은 독자적으로 판단하여 전투를 반복하는 것으로 싸우는 방법을 숙련할 수 있다.



드래곤 퀘스트Ⅴ 92년 발매

드디어「드래곤 퀘스트」도 슈퍼컴보이로 파워 업!!

「드래곤 퀘스트 」는 전작품과는 달리 슈퍼컴보이라는 훌륭한 하드웨어상에서 동작하기 때문에 전작에서 보지 못했던 많은 화면 효과를 낼 수 있다. 게다가 16메가라는 슈퍼컴보이 사상 최대의 용량이기 때문에 더욱 그러하다.

제 4탄과 화면상의 차이를 살펴보면 슈퍼컴보이의 회전, 축소, 확대 기능을 이용해서 게임을 보다 화려하게 만들었다. 또한 슈퍼컴보이의 하드웨어를 이용하여 라인 스크롤을 사용하여 울렁이는 화면을 제공하였다. 복잡한 그래픽의 라인이 각자 스크롤되기 때문에 마치 영화의 한 장면을 보는 것 같은 효과를 낼 수 있는 것이다. 또 4편까지 전투시에는 적들만이 보일 뿐 배경은 없었다. 하지만 16메가라는 대용량을 사용하여 전투시 멋있는 배경 화면을 제공한다. 따라서 게임 플레이어의 눈을 즐겁게 해준다. 그러나 무엇보다 5편에서 가장 돋보이는 점은 전투신에 애니메이션을 첨가한 것이다. 여기서 애니메이션이란 플레이어의 공격에서 나타난다. 부메랑의 경우 부메랑이 날아가서 적을 치고 다시 돌아오는 것을 직접 보여 주며 화염 공격 또한 불이 날아가서 타오르기 시작해 적을 공격하고 꺼지는 것까지 애니메이션으로 보여준다.



드래곤 퀘스트Ⅵ 95년12월발매예정

타이틀 발표 이래 항상 '기대 소프트'에 랭킹되어 온 거물 RPG「드래곤 퀘스트Ⅵ」. 발매일이 결정되었고 게임 시스템이 거의 명백하게 된 지금 그 인기는 부동의 위치를 잡아 버렸다.

이번 작품은 동료 몬스터 시스템「Ⅴ」과 전직 시스템「Ⅲ」등 파워 업된 시스템이 채용되었다. 물론「Ⅵ」에서는 새로운 시스템도 풍부하다. 세계관은 그대로 착실하게 진화해 가는 시리즈 최신작「Ⅵ」는 새로운「드래곤 퀘스트」의 가능성을 확실히 보여줄 것이다.

「Ⅵ」의 특징은 용량의 증가에 따라 그래픽이 강화됐다는 점이다. 이것에 의해 전투 장면의 마법 효과 등이 훨씬 화려하게 되어 있다. 그 밖에도 승차물의 종류나 재미있는 이벤트의 추가 등 폭 넓고 깊게 파워 업되어 있다. 흡사「드래곤 퀘스트의 집대성」이라고 할 수 있는 작품이다.



시뮬레이션 연구실

시뮬레이션의 탄생과 정의



RPG나 액션 등의 게임은 자신있는데 시뮬레이션은 뭔가…하는 사람이 있을 것이다. 이러한 사람들을 위해 본코너가 신설되었다. 도대체 시뮬레이션이란 무엇인지, 무엇을 두고 시뮬레이션이라고 하는 것인지 궁금한 것들을 모두 속시원히 설명할 코너가 될 것이다. 우선 시뮬레이션의 장르별 특징과 역사에 대해 간략이 알아보고 시뮬레이션 장르별로 재미있게 즐기는 방법을 설명해 보기로 한다. 아무쪼록 시뮬레이션에 자신이 없었던 유저들은 이 글을 계기로 시뮬레이션에 강한 유저가 될수 있기를 바란다.

전략 시뮬레이션이란?

전략 시뮬레이션의 정의

게임을 좋아하는 매니어라면 누구나 전략 시뮬레이션 게임을 한번씩 해보았을 것이다. 그렇지만 전략 시뮬레이션의 원래 의미를 알고 게임을 즐기는 사람은 얼마나 될까? 게임에 전략 시뮬레이션이란 장르가 생겨난 유래와 전문용어의 정의를 알아보자. 또한 편의상 전략 시뮬레이션을 시뮬레이션으로 줄여서 표기하기로 한다.

시뮬레이션의 유래

가장, 흉내, 모의 실험 등의 뜻을 갖고 있는 시뮬레이션이란 단어는 원래 2차 세계대전 당시 군사적인 목적으로 각종 병기에 관련된 실험을 할 때 쓰여졌다. 1차 세계대전과 달리 2차 세계대전에서는 현대전에 가까운 체계로 많은 전투가 치루어졌고 여러가지 신병기도 등장했는데 이러한 신병기를 실전에 투입하기 위해서는 여러가지 조건에 대한 실험을 해봐야 했으므로 시뮬레이션 과정이 필수적이었던 것이다.

일부 무기는 현실적으로 실험하기 어려운 것도 있었기 때문에 컴퓨터 프로그래밍을 이용한 시뮬레이션도 이때 최초로 등장하게 되었다.

땅따먹기는 전략 시뮬레이션 게임의 원조



여러분은 어릴적에 땅따먹기 놀이를 해본 적이 있을 것이다. 땅에 사각형, 또는 직사각형의 선을 그어 놓고 돌을 세번 튀겨 자기 영내로 들어오면 돌이 지나간 거리만큼 땅을 먹어 결국에 가서는 가장 많은 땅을 소유한 사람이 이기게 되는 놀이로 전략 시뮬레이션 게임의 시초는 이 땅따먹기에서 왔다고 해도 과언이 아닐 것이다.

현재 나와 있는 시뮬레이션 게임의 종류는 셀 수 없이 많지만 모든 기초는 플레이어의 영역을 넓히는데 1차 목적이 있고 그 영역은 땅의 크기라는 개념과 일치하기 때문이다.

그렇다면 결국 지금 게임기를 소유하고 있는 게임 매니어들은 게임기가 등장하기 훨씬 이전부터 시뮬레이션 게임을 즐겨왔다는 결론이

의 등장으로 훨씬 정확한 연산 처리를 가능하게 했고 그래픽과 사운드를 이용한 이벤트를 실현하는 등 지금의 게임기 시뮬레이션 게임에 이르게 된 것이다. 하지만 게임기에서 시뮬레이션이 등장하기 전에도 과도기적인 시뮬레이션 게임들이 있었다는 사실을 짚고 넘어갈 필요가 있다.

레이더 작전 게임

지금과 같이 전자 게임기를 이용한 현실감 넘치는 시뮬레이션은 아니지만 보드 게임으로 등장한 「레이더 작전 게임」을 소개하고자 한다.

「레이더 작전 게임」은 함대전(艦隊戰)을 모체로한 2인용 대전 게임으로 10×10의 좌표판 2조가 셋트되고 한쪽 좌표에는 아군 함대를

대를 찾기 위한 레이더함으로 사용된다. 함대의 배치가 끝나면 상대의 함대가 있는 위치를 예상해서 「A의 5」「불발」, 「E의 7」「명중」 등의 식으로 얘기하면서 명중하면 붉은 핀, 불발되면 파란 핀을 각각 해당하는 좌표에 꽂아 최종적으로 상대편 함대를 먼저 전멸시키는 쪽이 이기게 된다.

사실 레이더 작전 게임은 생각하기에 따라 연필과 종이만 있으면 즐길 수 있는 간단한 게임이지만 정교한 좌표를 만들어 플레이어가 좀더 편리하게 게임을 즐길 수 있도록 했고 항공모함이나 구축함 등을 플라스틱으로 만들어 배치함으로서 사실감 넘치는 게임 환경을 제공한 것이다.

「레이더 작전 게임」은 시판되자



마자 선풍적인 인기를 끌어 세계 각국에서 많은 사람들이 즐기게 되었고 현재 슈퍼컴보이 소프트로 인기를 끌고 있는 「제독의 결단」은 이 레이더 작전 게임에 기초를 두고 있다.

그외의 보드 게임들

앞서 「레이더 작전 게임」을 예로 들어 게임기 소프트 이전에도 시뮬레이션적 게임이 존재했음을 설명했지만 가정용 게임기 시대 이전의 거의 모든 보드 게임들이 시뮬레이션 성향이었다고 해도 과언이 아닐 것이다. 그중 아까 설명한 「레이더 작전 게임」은 시뮬레이션 정통을 계승하는 보드 게임으로 알려져 있지만 1985년 씨앗사에서 시판되기 시작해 선풍적인 인기를 끌었던 「부루마블」 게임도 마케팅 전략을 이용한 일종의 시뮬레이션 게임이라고 볼 수 있다. 그외에 잘 알려진 바둑, 장기, 체스,별놀이 등 수많은 보드 게임들도 시뮬레이션 게임의 뿌리였다.

역사와 시뮬레이션의 관계

현재 시뮬레이션 게임에 있어서 역사는 빼놓을 수 없는 소재로 되어 있다. 인류가 서로간에 전쟁을 벌이지 않았다면 전략이라는 단어가 생겨나지 않았을 것이고 인류가 전쟁을 벌이게 된 것은 모두 역사의 소용돌이 속에서 일어난 일이기 때문에 전략 시뮬레이션 게임에 역사라는 소재가 들어가는 것은 당연한 것인지도 모른다. 과연 우리는 역사와 시뮬레이션의 관계를 얼마나 알고 게임을 즐기고 있는지?

뒤에 시뮬레이션에 응용되는 역사관에 대하여 자세히 소개하겠지만 우선 시뮬레이션과 역사가 어떠한 관계로 되어 있는지 알아보도록 하자.

처음부터 시뮬레이션 게임에 역사관이 도입되었는가?

확실히 초기의 시뮬레이션 게임 대부분에는 역사관이 도입되지 않았다. 역사관이 도입되었다고 해도 게임의 진행을 원활히 하기 위한 부수적 요소로 쓰였을 뿐이었고 역사적인 고증같은 것은 더더욱 찾아볼 수 없었다. 아직까지도 유저들에게 사랑받고 있는 시스템 소프트의 대전략 시리즈도 전장(戰場)을 선택할 때 실제 있었던 이란 이라크전이나 이스라엘의 삼일 전쟁, 베트남전 등 몇가지만을 채용하고 있을 뿐 그것들에 대한 고증이라든가 줄거리 설정 등이 누락되어 있다.

당시 유저들에게 1985년 등장한 「슈퍼 대전략」은 상당히 진보된 시뮬레이션으로 받아들여져 역사관의 누락이 그다지 결점으로 부각되지 않았다. 그러나 같은 시기 고에이(光榮)라고 하는 시뮬레이션 전문 메이커가 내놓기 시작한 새로운 장르의(역사 시뮬레이션이라고 하는) 게임들이 인기를 끌기 시작했고 이는 시뮬레이션 게임에 본격적으로 역사관이 도입되는 계기가 되었다. 결국 시스템 소프트도 역사관의 중요성을 인정하지 않을 수 없게 되어 캠페인판 대전략을 내놓았다.

그후 대전략 시리즈는 리얼타임 제도를 도입하여 고에이의 역사관과 달리 유저 중심의 스토리를 엮어나가는 방식을 채택했다.

역사 시뮬레이션의 장르를 개척한 고에이

시뮬레이션을 모르는 게이머라 해도 삼국지라는 게임은 알고 있을 정도로 고에이가 만든 역사 시뮬레이션 게임은 인기를 끌었다. 고에이가 만든 역사 시뮬레이션 게임은 도대체 무엇 때문에 많은 시뮬레이션 매니어들에게 호평받고 있는 것일까?

가장 큰 특징으로 게임의 기초 설정이 치밀하고 사실적이라는 점을 들 수 있다. 고에이의 대표적인 역사 시뮬레이션 「삼국지4」는 실존했던 무장이 500명 이상 등장할 뿐 아니라 인물 그래픽, 능력 데이터 등도 시대적 고증에 기초한 것으로 역사관의 산실이라 불려질 정도이다.

물론 고에이의 역사 시뮬레이션의 치밀함과 사실적 요소는 대용량의 데이터에 기초를 둔 고도의 연산처리에서 나오는 것으로 오랫동안 접할 경우 되풀이 되는 이벤트 등에 식상할 수도 있다. 그렇지만 반면에 엔딩을 보기 전에 게임을 그만두는 일도 어렵다고 할 정도로 일부에서는 '고에이의 게임은 중독성 효과를 지니고 있다'라는 말까지 나올 정도이다.

고에이는 1980년대 초반 PC-88 시리즈와 MSX용으로 「노부나가의 야망」을 발표해 역사 시뮬레이션 게임의 첫발을 내디딘 이래 현재까지 수십종의 시뮬레이션 게임을 내놓았으며 그중에는 비지니스 시뮬레이션 「에어매니지먼트」, 모험적 롤플레잉 시뮬레이션 「대항해시대」 등의 새로운 장르의 게임들도 다수 있어 고에이가 역사 시뮬레이션 뿐 아니라 새로운 장르에 대해 끊임없이 도전하는 회사임을 알 수 있다. 최근 고에이의 한 관계자는 "조만간 시뮬레이션 장르에 획기적인 다변화를 이룩할 만한 게임을 내놓을 것"이라고 밝혀 시뮬레이션 매니어들의 가슴을 설레게 하고 있다. 과연 고에이가 새로운 스타일로 내놓을 게임이란 무엇일까.

역사관이 정립된 시뮬레이션의 가치

혹자는 시뮬레이션으로서 게임을 즐기면 그만이지 역사관의 요소가 그렇게 필요한 것이냐고 반문하기도 한다. 그러나 역사관이라는 요소는 시뮬레이션에 있어 밥과 반찬같은 존재이다. 밥만 먹어도 시장기를 면하고 포만감을 얻을 수는 있지만 음식의 맛을 느끼지 못하고 영양 섭취도 부족하게 되는 것처럼 역사관이 정립되지 않은 시스템의 우수성과 이벤트의 지원, 그래픽과 사운드의 기능에 따라 독특한 재미를 느낄 수는 있을지 모르지만 시뮬레이션 특유의 사실감을 느낄 수 없고 다른 장르의 게임들과 마찬가지로 단순한 오락에 그치게 된다.

요즘은 이러한 문제를 해결하면서 역사 시뮬레이션의 틀을 벗어나 RPG적 요소를 가미한 시뮬레이션. 즉, 새로운 세계관을 창출해 플레이어가 그 안에서 영웅적인 역할을 수행하는 환타지 시뮬레이션과 RPG 시뮬레이션이 등장해 눈길을 끌고 있다. 이러한 시뮬레이션 게임들은 기존의 시뮬레이션 형식과 비교해 마치 비빔밥과 같은 존재라고 할 수 있다. 랑그리사, 샤이닝포스, 오우거배틀 등으로 대표되는 이들 게임은 실존하는 역사적 배경을 게임에 소재로 삼는 기존의 스타일을 깨뜨린 새로운 형식으로서 매니어들에게 각광 받고 있다.

그러나 역사관이 정립되어 있음으로서 그 시대를 음미하고 시대의 흐름을 체험해 보는 것은 이러한 환타지 시뮬레이션에서 도저히 불가능한 것이다. 〈다음호에 계속〉



캐니온 크로우의 영광과 몰락을 한눈에 알 수 있다!

프론트 미션



이번 호부터 챔프독자들을 찾아가는 게임 시네마는 과거 인기를 모았던 게임들 중에서 게임 시나리오를 중심으로 한편의 영화를 전개해 나가는 듯한 구성으로 게이머에게는 그 게임에 대한 추억을, 게임을 모르는 사람에게는 시나리오적인 매력을 느끼게 할 것이다.

제 2차 하프만 분쟁 후반 USN·OCU 양군을 통해 최강의 명성을 날린 특공 부대 캐니온 크로우.

항상 최전선에서 활약하고 위험한 작전에 투입되며 최대의 작전 효과를 올린 부대. 그들의 이름은 위대한 전설과 함께 오늘도 인구에 회자되고 있다.

이 코너는 당시의 기록과 숫자 증언을 토대로 수수께끼의 베일에 싸여있는 전설의 부대의 진실을 전하는 박진감 넘치는 다큐멘터리이다.

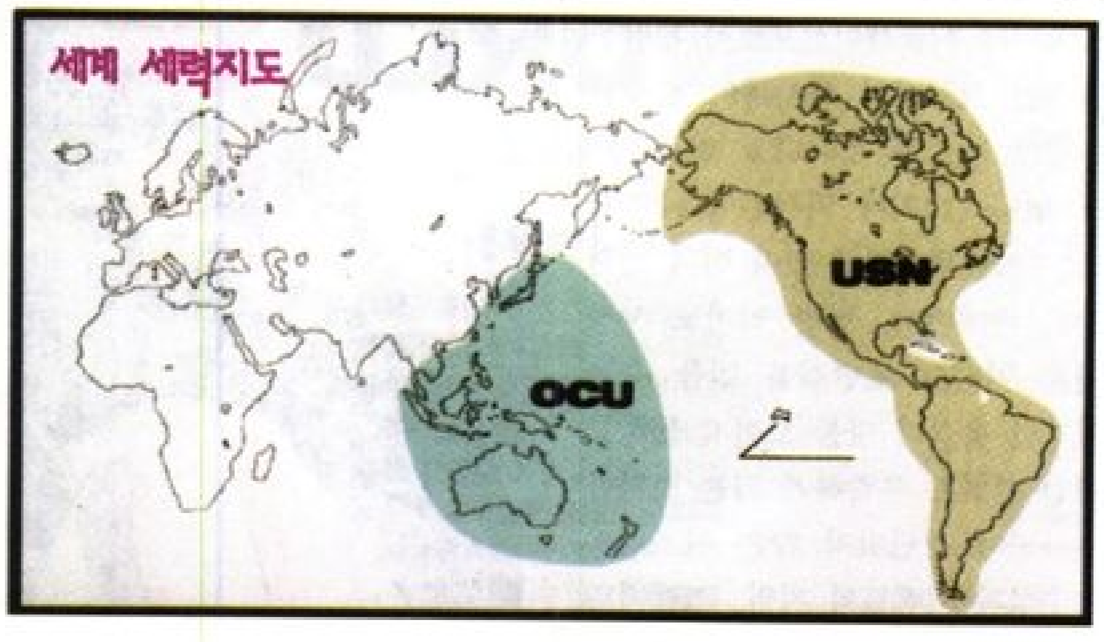
배경

서기 2090년, 세계는 하프만 섬의 주권을 끊임없이 주장하는 2대 거대 세력이 중심이 되어 역사를 장식하고 있었다.

세계지도의 중심에 위치한 오시아나 공동연합(이후 OCU).

아시아 모든 국가가 서방 세계의 경제 토양으로서 이용되는 것을 거부하기 위해서는 자원과 대외교섭 능력이 필요했기 때문에 호주의 자원과 일본의 생산기술을 포괄한 경제 공동체 계획이 세워졌다. 즉 아시아 모든 국가로 결성된 경제 공동체 이것이 바로 오시아나 공동연합인 것이다.

아시아 모든 국가의 공동체 운동에 호응하기 위해 미국과 캐나다가 정치면에서의 융합을 향해 움직이기 시작하였다. 또 미국은 외화 수입을 마약 등에 의존하고 있는 국가가 많은 남미에 대해서 구제, 구조을 줄이고 역으로 불법 입국자의 단속과 밀수 방지책을 강화한다. 이것에 의해 중남미 국가는 빈곤에 허덕이게 된다. 결국 이런 빈곤을 견딜 수 없었던 남미의 국가수상이 미국에 합병을 타진, 미국은 이 신청을 받아 들이고 캐나다와 함께 양국에 주권이 있는 새로운 국가 재건에 착수하였다. 그 후 차례로 중남미 국가가 미국에 동일한 신청을 해오고 OCU의 성립 약 6년전 미국과 캐나다는 신대륙 합중국 탄생을 선언하게 된다. 일부 독립을 주장한 몇몇의 나라를 제외하고 미국대륙의 전부가 통일되는 뉴콘티넨트 합중국(이후 USN)이 성립된다.



창설

OCU군과 USN군의 격전지로 변해버린 태평양에 고요히 떠 있는 외로운 섬 하프만은 약 70년의 세월에 걸쳐 융기한 새로운 섬이다. 2060년부터 OCU USN 양대국에



사진 중앙이 그리·B , 올슨대좌(2081년 촬영)



오른쪽은 부대창설자 한명인 브레이크우드장군



캐니온 크로우부대 마크. 기체는 로이드대장의 스페셜사양「제니스Ⅱ」

의해서 식민이 행해졌지만 개시 당초부터 문제가 많아 5년도 채 못되어 본격적인 분쟁이 시작된다.

제 1차 하프만 전쟁 이후 신시대의 전투 병기로서 대활약을 한 것이 이 번처이다. 번처의 각 부품은 화학 반응에 의해 고속으로 경화, 연화되는 소재를 이용하여 동물이나 사람에 가까운 움직임을 재현하는데 성공하였다. 종래의 병기에서는 볼 수 없었던 순발력, 기동성을 자랑한다. 특히 국지전의 투입은



사진은 캐니온 크로우가 뉴밀간 근처의 산속에서 벌인 전투 모습. 숲속의 원호반이 적 부대에게 선제 공격을 가하고 있다

전차 차량보다 더 효과적이라고 말할 수 있다. 기복이 심하고 정글 등이 많은 섬 안에서의 전투는 번처의 능력을 최대한으로 발휘할 수 있는 이상적인 필드이다.

제 2차 하프만 분쟁(2090)이 발발된 후 양국이 즉시 번처부대의 증강을 꾀한 것은 당연한 것이다.

원래 긴장 상태가 계속되었던 이 섬에는 상당수의 상비군이 있었다. 물론 주력은 번처이다. 그러나 분쟁의 격화에 따른 인적 물적 장비의 소모도 커 양쪽 진영 모두 만성적으로 번처파일럿의 부족을 고심해 하고 있었다.

사태를 주시한 OCU는 이 상황에 대응하기 위해 위라스·E·브레이크우드장군을 중심으로 한 위원회를 조직하게 된다.

우수한 베테랑 파일럿을 교관으로 파일럿 교육을 착수하며 전선에서 물러난 베테랑들을 대신하는 특수 유격대를 창설하게 된다. 계획한 사람은 제 1차 하프만 분쟁에서 종군 경험을 갖고 있는 베테랑 파일럿 올슨대좌였다. 그를 사령관으로 한 이 부대는 기본적으로 군속 이외의 베테랑 파일럿으로 구성된다.

이 유격 기동부대의 목적은 일반 기동사단과 같이 도시나 전략 거점의 제압이 아니라 모든 전황에 있어서 조금이라도 많은 적 부대를 격멸하는 것을 주안으로 하고 있다. 이와같이 임무가 위험하고 특이하기 때문에 멤버의 소집에 관해서는 용병제도를 도입. OCU국내외의 광범위한 지역부터 번처파일럿를 모집하고 있다. 이리하여 OCU육군대좌 올슨에 의해 모집되어진 파일럿들로 구성된 제 1부대에게 "캐니온 크로우"라는 명칭이 붙는다.



캐니온 크로우대장 로이드 크라이브 씨. 원래 OCU육군 대위로 이 부대의 강력함은 그의 지휘능력에 의한 것이 크다

번처만으로 구성된 용병 유격 기동부대 이것이 캐니온 크로우의 탄생이다.

OCU군 유격 기동대 "캐니온 크로우"의 쾌속 진격에 위기감을 느끼기 시작한 USN군. 그래서 이 "캐니온 크로우"에 대항하기 위해 급하게 USN군은 자국의 최강이라고 할 수 있는 기동전격 정예부대인 "지옥의 벽"을 파견하기로 결정한다.

이 "지옥의 벽"은 USN군에서 선발한 정예 6인으로 구성되고 그들은 흡사 자신의 수족과 같이 번처를 조작 그 성능을 120% 발휘할 수 있다. "지옥의 벽"은 OCU정규군을 차례로 격파. 그 가공할 만한 전투능력은 OCU군의 분석에 의하면 OCU기동사단 2개 사단의 전투능력에 맞먹는다는 것이 명백하게 되었다. 상당히 강한 그들의 전법은 멤버 2인이 1조가 되어 세방향에서 동시에 공격하는 「델타어택」.

영광



그레이록 시 교외에서 주둔중인 부대원. 전원 에이스 클래스의 번처

창설 당초 부대의 멤버는 교체가 심했다. 위험한 임무가 많았기 때문에 손실과 보충의 반복이였던 것이다. 그러나 이것이 결과적으로 부대에서 실력있는 파일럿만을 남게 하는 역할을 했다. 로이드 크라이브 씨가 대장으로 취임한 때에 부대에 있던 멤버는 정규군 에이스 파일럿급 뿐이었다. 크라이브 씨는 제 2차 분쟁의 계기가 된 전투 「라카스 사건」에 관여했던 것으로 추정된다.

이 「라카스 사건」이란 OCU가 USN에 대해 비밀리에 행한 어느 첩보활동이 원인이 된 사건을 가리킨다. OCU는 하프만 섬의 USN 영 내에 건축된 정체 불명의 공장 정찰 임무를 정규군 대위였던 주인공 로이드가 이끄는 부대에 명령하였다. 두나라의 미묘한 관계를 고려해 임무중의 전투 행위는 금지되어 있었지만 결국 격심한 전투 끝에 공장은 붕괴되고 두나라간의 긴장은 극도로 악화되는 결과를 초래하고 말았다. 이 때문에 그는 제 2차 분쟁발발과 동시에 OCU육군을 대위로 퇴역하였다. 경험과 실력있는 지휘관과 소수 정예의 파일럿. 확실히 이상적인 부대였다. 그가 참여한 이후의 캐니온 크로우는 몰라볼 정도의 작전 성공률을 보이기 시작한다. 그레이록 시가전, 후리담 시가전, 메일강 횡단작전, 베스크철교 파괴작전. 이것들은 제 2차 분쟁에서도 유명한 전투로 그들은 주력 부대로서 참가하고 있다. 캐니온 크로우는 이렇게 수많은 작전

USN군의 전설적인 번처소부대 「지옥의 벽」과의 전투. 이 싸움에서 캐니온 크로우는 적 전선기지를 괴멸시켰다



을 수행하면서도 단 한명의 사상자도 내지 않았다. 거의 기적에 가까운 생존률이였다. 아무리 위험한 작전도 반드시 성공시키고 게다가 전원이 모두 살아서 돌아온다고 하는 것이야말로 캐니온 크로우가 「무패부대」「사신부대」라 불리는 이유였다.

전환

크라이브 씨의 참가 후 캐니온 크로우는 파죽지세로 진격한다. 궁극적인 목표는 모간요새 공략이었다. 모간요새는 호토모나스 시 북서부 약 20킬로미터의 고지에 있고 란드데스토로이야라는 다른 명칭을 가진 난공불락의 대요새이다.

사정거리 10킬로미터의 거대 포탑 「론그포스」. 세개의 문 이외에 다수의 디펜스 캐넌과 번처 1개 중대규모의 수비 부대. 그 공략은 대격전이였지만 결국 캐니온 크로우는 승리하였다. 모간요새 공략전 후 부대는 포토모나스 시에 들어간다. 거기에서 제 2차 하프만 분쟁이 종결한다.

더 프트라 공화국이 운영하는 항평화 조정기구(the Permanent Peace Mediate Organization=PPMO)의 개입에 의해 OCU USN 양국이 정전에 합의하였다. 그리고 정전 후 캐니온 크로우는 커다란 전환점을 맞게 된다. 정규군과 함께 평화조정군(PMO)에 편입된 부대는 테러리스트의 토벌과 스파이 색출 임무까지 떠맡게 된다. 일류 번처부대에 있어서 흡사 굴욕의 나날이였을 것이다. 그러나 이 시기에 부대에서 떨어져 있었던 것은 프레더릭 랭카스터(후에 재입대)뿐이였다. 그 당시 부원들에게 있어서 이 부대는 단순한 돈벌이의 수단이라기 보다는 운명공동체적인 색채를 띠기 시작하였던 것이다.



양국 수상에 의한 정전 조인식. 이후 하프만 섬의 치안은 평화 조정군(PMO)파견 부대에 의해 유지되어지게 된다



모간요새전. 속공으로 포탑에 붙어 파괴하는 대장기



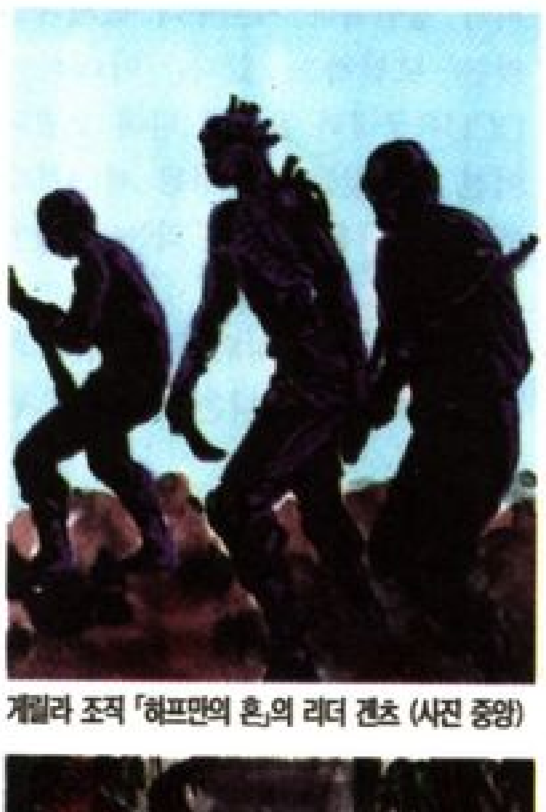
게릴라 토벌중의 캐니온 크로우. 투항을 기본으로 하여 전격적인 섬멸전을 특기로 하는 부대원들에게는 불만이 더해간다

부랑

연일 계속되는 게릴라 사냥은 캐니온 크로우 멤버들에게 있어서 중대한 전환기를 맞게 했다. 전술적으로 미성숙한 게릴라 상대의 토벌 작전은 백전연마의 그들에게 있어서 너무나도 단조로운 작업이었다. 그들은 현상황에 불만을 품게되고 사령관 올슨대좌와 멤버 사이에 불화가 생기기 시작한다. 또 전투 중에 게릴라들과 수차례나 접촉을 하였기 때문에 그들에 대해서 어떤 종류의 공감을 느끼는 사람도 있는 것 같다. 게릴라의 리더 겐츠와 그들 부대원의 파이프역을 담당하였다고 생각되는 자가 프레드릭 랭카스터이다. 후에 이 분쟁을 「OCU와 USN덕시 레이스였다」고 규탄하는 르포를 발표한 인물이다. 결국 그들은 평화조정군을 집단 탈주한다고 하는 행동으로 나온다. 이것을 군이 탈주라고 하는 것은 계약을 해소하고 제대한다고 하는 연락없이 부대의 비품인 물자와 캐리어를 가진 채 사령관의 지휘를 떠났기 때문이다. 번처 자체는 그들의 소유물이지만 이것은 절도죄가 된다. 또 이런 종류의 부대에 소속한 인간은 통상 제대시 기밀 사항에 관한 비밀을 보호하겠다는 서약서에 사인하지 않으면 제대를 인정받지 못한다. 이 의무를 무시하였기 때문에 이후 그들은 탈주병으로서 평화조정군의 추격을 받게 된다. 기록에서는 이때 나타리 F·프레이크우드 대장보좌, 키스 카라벨 돌격반장, 죠이나스 제리아스카 돌격반장 세명은 탈주를 단념하게 된다. 그들은 이후도 게릴라 토벌작전에 종사하였던 것 같지만 캐니온 크로우의 전투력이 격감한 것은 부정하기 어려운 사실이었다. 그 이후 대규모 작전에 캐니온 크로우의 이름은 보이지 않는다. 필시 엄청난 전력에 차질을 받았다고 판단되어 양동 작전이나 정찰이라는 임무밖에 할 수 없었을 것이다. 결국 이 세사람도 후에 탈주하게 된다. 게다가 탈주 중의 원멤버를 추격하는 작전을 한창 전개하고 있는 중에 적군에 붙어버린다고 하는 충격적인 사건이였다. 이렇게 해서 캐니온 크로우는 임시 멤버 그 자체로 최강 용병부대에서 최강의 게릴라부대로 변모하게 된다.



루피디스 항구에서 벌어진 원 캐니온 크로우와의 평화 조정군과의 전투. 조정군은 전멸하는 쓰라림을 겪는다



게릴라 조직 「하프만의 혼」의 리더 겐츠 (사진 중앙)



정글안에서 민간인에게 촬영된 원래 캐니온 크로우라고 생각되는 부대

전문점 탐방

보상 스티커가 게임 유저들에게 믿음을 드립니다

슈퍼게임동산



손이 시려워 발이 시려워 겨울바람 때문에~~ 창문 밖으로 보이는 농구대는 나홀로 외로이를 외치고... 그래도 사시사철 우리를 배신하지 않는 것은 역시!

코트 깃을 세우고 챔돌이를 호출하는 게임샵으로 출동, 소문의 진상을 확인했다. 무슨 소문? 웬 스티커? 그것은 바로 구입시의 소프트를 일정기간 가격폭락으로부터 보호해 소비자의 손해를 조금이나마 덜어 주고자하는 사장님의 눈물겨운 배려가 깃든 스티커라는 사실을 알았다.

슈퍼게임동산은 다른 매장과 비교해 외견상으로는 별다른 차이가 없었다. 그렇지만 하루가 멀다하고 속속 등장하는 햇병아리 매장들에서는 찾아볼 수 없는 아늑함을 느낄 수 있었다. 그러한 느낌은 매장에 찾아오는 손님들과 전화로 상담하는 고객들의 애기를 엿들으면서 정말 확실히 느낄수 있었으며, 실속있게 소비자를 위하는 길, 그것이 무엇인지 게임동산 사장님은 너무나 잘 알고 있는 듯했다. 게임 상품은 다른 상품에 비해 교환이 차지하는 비중이 상당히 크다. 하지만 신상품을 사기는 쉬워도 자신이 가지고 있는 중고 소프트를 원하는 게임팩으로 다시 교환하기는 쉽지 않다. 인기있는 팩은 늘 공급부족 상태에 빠질 수 있기 때문이다. 하지만 이곳 슈퍼게임동산에 일단 한번 주문을 하면 날짜와 가격에 대해서 확실히 약속을 지켜주시기 때문에 정말 구하기 힘든 팩도 손쉽게 구할 수 있어 자주 이용한다고 한껏 애교를 부리는 유저들을 보고 챔돌이는 느꼈다. 무엇을? 게임샵은 진정으로 게임 유저들을 이해할 수 있는 사람들만이 소유할 자격이 있다고...

■ 문의: 슈퍼게임동산(02-514-6683)
■ 주소: 서울시 강남구 논현동 161-6



사우루스 팡팡 비디오 출시

95년 9월부터 11월까지 KBS에서 인기리에 방영되어 많은 팬을 확보했던 「사우루스 팡팡」이 12월 10일경 비디오로 출시된다. 해양학교 소년단원인 15명의 어린이들과 아기공룡 '팡팡'의 만남을 통해 사건의 실마리를 풀어가는 내용으로 이루어진 「사우루스 팡팡」은 애니메이션의 장점을 최대한으로 이용하여 공룡의 움직임을 리얼하게 표현했다. 이 작품은 겨울방학을 맞은 애니메이션 팬들에게 신선한 재미를 듬뿍 선사할 것이다.











※ 챔프점수 제도는 챔프티켓을 창간 3주년(95년 12월호)부터 1년치를 모으시면 최소한 누구나 5,000원 이상의 단행본을 드립니다.(단, 단행본 우송료는 본인 부담)

판형 변경 기념 애독자 사은 잔치

게임챔프가 애독자 여러분의 관심과 기대에 부응하기 위해
판형을 변경하였습니다.
이번의 판형 변경은 연이은 독자 앙케이트,
게임챔프 스탭진들의 연구, 게임잡지의 흐름을 잘 파악하여
결심한 결과입니다. 하지만 가장 중요한 것은
독자 여러분들의 요청이 없었더라면 불가능한 것이었습니다.
이에 판형 변경을 기념하여 독자 여러분들에게
조금이나마 보답을 하려고 합니다.

이런 선물을 드립니다!

- 가격 인상만큼 양질의 기사를 제공합니다.
- 부족했던 페이지를 대폭 늘렸습니다.
- 신속한 정보를 더욱 신속하게 배달합니다.
- 온갖 이벤트를 준비했습니다.
- 매달 특별부록을 받을 수 있습니다.
- 정기구독권과 호출기, 도서 상품권을 드립니다.



응모요령: 하단의 응모권을 엽서에 붙여 보내주시면 65명을 선발하여 상품을 드립니다.
마감: 1995년 12월 25일
보낼곳: 서울시 용산구 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 2층 월간 게임챔프 「판형변경 애독자 선물 담당자」 앞

상품

1년 정기구독권	50명
도서상품권	10명
최신 슈퍼컴보이 소프트	5명



챔프 노트

「슈퍼 동키콩 컨트리2」 기사 누락시킬 수 없다!

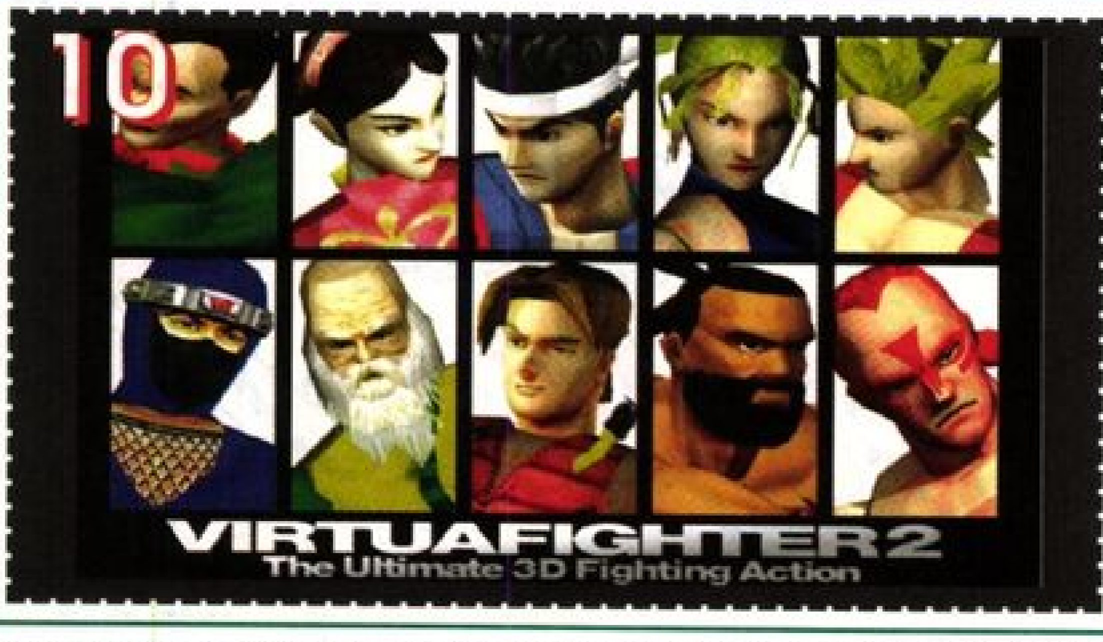
일본에서 11월 21일 SFC 최고의 CG게임 「슈퍼 동키콩 컨트리2」가 발매됐다. 제 1탄에 이어 그래픽의 화려함, 경이적인 액션성은 놀랄만 하며 캐릭터 또한 파워 업하여 등장하였다. 그런데 주인공 캐릭터는 제 1탄의 동키콩이 아니라 디디콩과 딕시콩이 역할을 담당하여 색다른 게임 스타일을 보여줄 것이다.

국내 동시발매 결정

한편 현대전자에서는 이 소프트의 동시발매를 결정하였다. 버전은 미국버전으로 수입 결정하였는데 소프트 발매는 일본이 11월 21일로 빠르며 미국은 12월 초로 예정되어 있다. 만약 일본 버전을 수입하면 시기상 빠른데 화면상의 일본어 문제로 미국버전을 수입키로 하였다.

최초 수입량은 약 3,000개 정도였는데 일본에서 최초 발매한 결과 연일 매진 사태로 품귀현상이 속출. 한편 동키콩을 사랑하는 유저들과 전문매장 관계자들은 이러하다 국내에 유입되지 않는 것이 아니냐는 등 연일 우려의 목소리를 내고 있다.

한편에서는 품귀현상에 대해 32메가의 롬 생산에 문제가 생겨 이런 문제가 발생되었다고 한다. 동키콩 팬들에게는 아쉬운 보도였다.





※ 위 챔프티켓을 빠짐없이 창간 3주년호부터 1년치를 모아 보내주시면 누구나 원하는 단행본 1권을 드립니다

겜훈장!

드디어 쓸쓸했던 가을은 지나가고 하얀 눈이 펄펄 내리는 겨울이 찾아 왔습니다. 아! 그리고 12월달은 재미있는 소프트들이 엄청나게 쏟아지는 달이군요. 하하하! 그러고 보니 소프트가 쏟아질수록 겜훈장은 더욱 바빠지겠군. 아~ 그런데 첫눈이 내리는 날 겜훈장은 무엇을 할까?

1

안녕하세요? 겜훈장님. 저는 얼마전 SFC용 FF6를 구입해 플레이하고 있는 독자입니다. 초보자로서는 어렵고 게임이 잘 안풀리기로 소문난 FF6를 공략집 없이 시작했지만, 끈기있게 플레이해 지금은 2부를 넘어섰습니다. 그러나 이번에는 진짜 막히는 부분이 있어 이렇게 엽서를 보냅니다. 2부에서 동료들을 다 얻은 것 같지만 가우와 쉐도우가 아직 동료가 되지 않았습니다. 어디서 이 두 동료를 찾아야 하는 것입니까? 그리고 높은 탑 꼭대기에는 무엇이 있는지 간략하게 알려주시다면 감사하겠습니다.

가우는 1부에서 얻었던 방법 그대로 평원에 가서 얻으면 됩니다. 쉐도우의 경우는 평원의 남서쪽에 위치한 동굴 안에 들어가서 일단 구출해낸 후 마을에서 쉐도우가 사라지면 쉐도우의 검을 가지고 투기장에서 시합을 합니다. 이때 다른 아이템을 걸면 쉐도우가 등장하지 않지만 쉐도우의 검을 걸게 되면 쉐도우가 등장하고 승패에 관계없이 동료가 되어 줍니다. 그리고 높은 탑이라는 건 아마도 광신도의 탑을 말하는 것 같은데 이곳은 한마리의 용과 마법을 두번 사용하게 해주는 아이템이 있습니다.

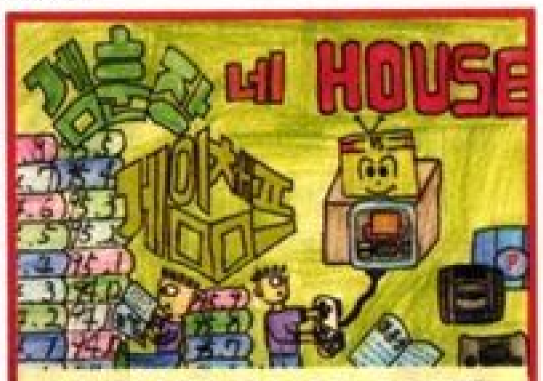
김남규/ [redacted]

2

안녕하세요? 겜훈장님. 추운 날씨에 수고가 많으십니다. 다름이 아니오라 「버철 화이터 리믹스」가 윈도용으로 이식이 된다고 들었는데, 이것이 윈도 3.1인지 아니면 윈도 95인지 알고 싶습니다. 그리고 이식이 된다면 가격은 얼마 정도이며 언제 발매되는지... 또 시스템 최소사항 등 구체적으로 알고 싶습니다.

버철 화이터 리믹스의 IBM용은 윈도 95용입니다. 단, 일반 포맷으로는 동작하지 않으며 버철 화이터를 돌리기 위한 칩이 필요한데 이 칩에 대한 상세한 사항은 아직 모르겠습니다. 발매일은 미정이며 컴퓨터 기본 사양은 펜티엄입니다.

정명기/ [redacted]



훈장님의 HOUSE 500점

손경식/ [redacted]

3

겜훈장님! 정말 알고 싶은 것이 하나 있습니다. 저는 아직까지 게임기가 없어 이번에 세가새턴 중고를 하나 구입하려 합니다. 지금 판매되고 있는 새턴의 중고가격과 「킹 오브 화이터즈 '95」는 언제쯤 이식되어 발매가 될 것 같습니까? 가격도 알려주신다면 더욱 좋고... 그리고 저에겐 성중이라는 친구가 있는데 삼성의 블랙새턴의 출현으로 이제 더 이상 세가새턴용 CD타이틀은 발매되지 않는다고 하던데 이 말이 사실인가요?

새턴의 중고라는 것은 구하기가 힘듭니다. 통신상의 거래가 아니면 거의 불가능한 일이지만 통신에서도 최근 버철 화이터2의 영향으로 중고란 있을 수 없는 일이 되버렸습니다. 그리고 「킹 오브 화이터즈'95」는 내년 봄 정도를 발매일로 예정하고 있다는데 그것이 가능할 지는 장담할 수 없습니다.

마지막으로 세가 새턴용 CD 타이틀과 블랙새턴의 CD 타이틀과는 발매에 관해서 아무런 관련이 없기 때문에 걱정하지 않으셔도 됩니다.

이상훈/ [redacted]
101-13[redacted]

4

안녕하십니까? 저는 물어볼 것이 너무도 많은 학생입니다. 제가 물어보고 싶은 것은 1995년 12월호 게임챔프를 보니 「진설 사무라이 스피리츠 무사도 열전」이 네오지오 CD로 발매된다고 적혀 있는데 그러면 네오지오로는 발매되지 않는 것입니까? 또 세가와 SNK가 손을 잡고 SNK의 소프트가 세가새턴으로 이식된다는데 그러면 「화이터즈 스워즈」와 「진설 사무라이 스피리츠 무사도 열전」도 새턴으로 이식이 됩니까? 그리고 마지막으로 또하나는 세가새턴의 경우에 미국버전과 아시아버전 모두다 사용할 수 있습니까?



미소녀 겜훈장? 500점

권민경/ [redacted]

사무라이 RPG의 네오지오로의 발매에 대해서는 아직 정확히 발표된 것이 없어서 모르겠습니다. 새턴으로의 이식 역시 마찬가지입니다. 일본측에서도 추측만 할 뿐 정확한 발표는 없었습니다. 마지막 답변인 세가새턴과 삼성 새턴의 호환문제인데요... 이것은 기본 포맷일 경우에 아시아버전만 호환가능합니다.

서울에서 K.S.W가...

5

겜훈장님! 저는 요즘 아케이드용 게임인 「철권 2」를 즐기고 있습니다. 저는 지금 마샬로우로 게임을 하고 있는데, 4명째 상대가 꼭 이상하게 생긴 공룡이 등장합니다. 이 공룡은 글러브를 끼우고 나와 굉장히 강한 파워로 공격을 해 옵니다. 아무리 이 녀석과 싸워도 이기질 못합니다. 이 녀석의 이름은 무엇이며 또 선택하는 방법도 있습니까?

마샬로우의 중간보스의 이름은 바로 알렉스와 로져입니다. 이 두 캐릭터는 두손에 권투 글러브를 착용하고 있고 인상 착의는 공룡과 캥거루입니다. 이 캐릭터들은 헤이하치와 킹의 던지기 기술들을 사용하고 스피드도 빨라 아주 이기기 힘든 캐릭터입니다. 이 두 캐릭터를 고르는 방법은 일단 동전을 삽입한 후 오른발 버튼(RK)을 누른 상태에서 스타트 버튼 상, 상을 입력 하시면 됩니다.

박정완/

6

겜훈장님. 저는 3DO를 보유하고 있는 얼라이브 유저입니다. 저는 지금 얼마전에 발매된 「폴리스 너츠」를 구입해 즐기고 있습니다. 그런데 잘 진행을 하다가 막히는 부분이 있어 이렇게 글을 띄웁니다. 막히는 부분이란 다름이 아닌 폭탄 해체하는 곳입니다. 처음 가방 안에 든 폭탄을 찾기까지는 그다지 힘들지 않게 했습니다. 그 다음이 문제인데, 조금만 잘못 건드렸다간 폭탄이 터져 게임 오버됩니다. 어떻게 하면 이곳을 쉽게 클리어할 수 있을까요? 그 방법을 자세하게 설명해 주세요.

폭탄해체는 우선 좌측 상단에 있는 두가닥의 선을 절단합니다. 그후에 중앙에 있는 진동센서를 외벽에 닿지 않도록 조심해서 밖으로 빼내십시오. 그리고 드라이버를 이용해 4개의 나사를 빼야 하는데 이것은 순서가 있습니다.

첫번째는 좌측 상단의 것을, 두번째는 우측 하단의 것을, 세번째는 좌측 하단의 것입니다.
중심판을 들어내면 가장 난해한 부분에 도착하는데 이것은 미로찾기에 강한 분이라면 쉽게 클리어할 수 있습니다. 두눈 크게 뜨고 잘 살펴 보십시오.

신정호/
부곡시



게임기를 사랑하는 훈장님 400점
양기정/

7

안녕하세요? 저는 슈퍼 알라딘보이를 보유하고 있는 유저입니다. 지금은 「스토리 오브 도어」라는 게임을 즐기고 있습니다. 모든 스테이지를 클리어하고 엔딩까지 보았습니다. 이 게임에서 다른 비법이라든지 아니면 무적이 될수 있는 방법 등 비법이 있다면 알려주시기 바랍니다.

스토리 오브 도어에서는 별다른 비법은 없습니다. 한가지, 사운드 테스트를 하는 방법이 있는데 그 방법은 다음과 같습니다. 우선 아무것도 세이브가 되어 있지 않은 모드로 가서 A버튼과 C버튼을 누릅니다. 그러면 사운드 테스트를 할 수 있습니다. 위의 커멘드가 성공하게 되면 휘파람 소리가 납니다.

박정완/

8

안녕하세요? 저는 게임기가 없답니다. 그런데 왜 엽서를 보냈냐구요? 제가 질문할 점은 다름아닌 IBM-PC 용 게임인 프린세스 메이커 때문입니다. 처음 컴퓨터의 전원을 켜고 게임을 시작하면 오프닝 데모가 나옵니다. 저는 마음이 급해 오프닝 데모를 넘기고 싶어도 안넘어 가더군요. 어떻게 하면 오프닝 데모가 빨리 넘어갑니까?

프린세스 메이커 초기 화면을 보고 있으면 정말 짜증이 나죠. 이때 F3키를 눌러주게 되면 글씨가 빨리 넘어가고 딸의 혈액형 설정이 끝난후 F3와 + 키를 눌러주면 곧장 게임으로 갈 수 있습니다. 게임중에도 F3키를 눌러주면 등장인물의 말이나 행동등이 빨라집니다.

김승준/

9

겜훈장님! 저는 지금 슈퍼 알라딘보이를 가지고 있는 독자입니다. 지금은 알라딘보이의 액션 게임인 「리스타 더 슈팅 스타」를 즐기고 있습니다. 어느날 게임샵 앞을 지나가다 보니 이상한 모드가 설정이 되어 있더라군요. 이것은 어떻게 하면 나오게 되는 것입니까?



훈장님의 인기는? 400점
이진욱/

「리스타 더 슈팅 스타」에서는 재미있는 패스워드가 있습니다. 우선 패스워드 입력 화면으로 들어가 패스워드를 입력합니다. 그러면 여러가지 재미있는 모드를 즐길 수 있습니다. 패스워드는 다음과 같습니다.

STAR : 패스워드 입력후, 유성이 떨어집니다.
VALDI : 발디 시스템을 움직일 수 있습니다. A는 축소, C는 확대
MUSEUM : 보스하고만 싸울 수 있는 모드입니다.
ILOVEU : 스테이지를 마음대로 셀렉트 할 수 있습니다.
MAGURO : 사운드 모드의 항목에 ONCHI 모드가 추가 됩니다.
DOFEEL : 보너스 타임 어택모드가 추가 됩니다.
CANDY : 무적상태가 됩니다.
AAAAAA : 무한 컨티뉴가 됩니다.
XXXXXX : 위의 패스워드의 효과가 없어집니다.

박상순/

10

안녕하세요? 겜훈장님. 저는 지금 수퍼 알라딘보이용 대작 게임이라고 할 수 있는 「샤이닝 포스2」를 하고 있습니다. 이 게임을 하면서 두가지의 의문점이 생기더군요. 첫번째 의문점은 아킬레스의 검은 어디에서 얻는 것인지요? 그리고 두번째 의문점은 건조의 돌을 얻으려면 어떻게 해야 하는 것인지요. 꼭 이 문제들을 풀어주시리라 믿습니다.

먼저 첫번째 아킬레스의 검을 얻으려면 먼저 리블마을의 남쪽에 있는 고대유적에서 노란 나무판을 얻은 다음에 리블마을의 큰 나무앞에서 노란 나무조각을 사용하시면 얻으실 수 있습니다. 그리고 건조의 돌은 일단 드워프의 동굴로 간 다음 그곳에 있는 화로를 자세히 조사하시면 얻으실 수 있습니다.

이상윤/

11

겜훈장님! 저는 지금 SFC를 갖고 있는 유저입니다. 다름이 아니고 지금은 SFC용 게임인 미소녀 전사 세라문을 하고 있는데, 이곳에 감춰진 2명의 캐릭터가 등장한다고 하더군요. 어떻게 하면 이 두 캐릭터를 등장시킬 수 있습니까?

일단 타이틀 화면에서 상, X, 하, B, 좌, Y의 순으로 입력하면 슈퍼 세라문이 등장합니다. 그리고 우, Y, 좌, A, 하, X의 순으로 입력하면 또다른 세라문이 등장합니다.

박근혜/

12

겜훈장님 안녕하세요? 저는 지금 SFC용 「레이디 스토커」 때문에 고민이 많은 학생이랍니다. 여러 사람들의 말에 의하면 「레이디 스토커」에서 LP를 최대치로 올릴 수 있는 방법이 있다는 말이 있었습니다. 어떻게 하면 LP를 최대치로 올릴 수 있습니까? 제발 알려주시기 바랍니다.

일단 데스 베가스의 북쪽에 있는 데스랜드 광산으로 가면 마지막 광산차가 부서져

있는 방이 보일 것입니다. 이곳에서 왼쪽위에 있는 구슬을 조사해 보면 '초코레팀'을 입수할 수 있습니다. 이 아이템은 그 방을 나갔다 들어갔다 하면 계속 얻을 수 있으므로 이 방법을 잘 사용해 보시길.... '초코레팀'을 쉬으면 마음에 드는 것만 최대 LP를 올릴 수 있다.

전용석/ [redacted]

13

안녕하세요? 겜훈장님. 저는 지금 록맨 시리즈를 모두 클리어해 본 유저랍니다. 록맨시리즈라면 눈감고도 할 수 있을 정도니까.... 하지만 제가 이렇게 엽서를 띄운 이유는 록맨 7에서 BGM이 변한다는 비법이 있다고 들어서 입니다. 어떻게 하면 BGM을 바꿀 수 있습니까?

우선 원래 있던 보스 4인을 물리치고 새로운 보스를 선택할 수 있게 될 때까지 게임을 계속 진행합니다. 추가된 보스 중에 「쉐이드 맨」이 있는데 보스 선택 화면에서 이 쉐이드 맨에 커서를 맞추고 B버튼을 누르면서 Y나 X버튼을 눌러 게임을 시작합니다. 그러면 보통때라면 쉐이드 맨의 BGM이 흐르는데 이상하게도 「초 마계촌」의 스테이지 1의 BGM이 울리게 됩니다.

양우영/ [redacted]

14

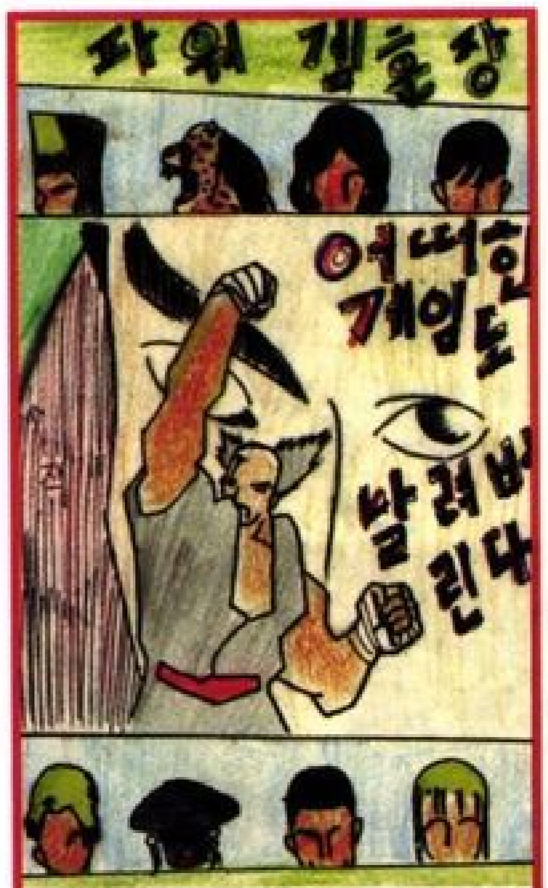
겜훈장님! 저는 3DO를 광적으로 좋아하고 있는 유저중 한사람입니다. 다름이 아니오라 3DO용 슈팅 게임인 「토탈 이클립스」 때문에 이렇게 글을 올립니다. 이 게임은 비주얼이 굉장히 멋있어 구입을 했는데 막상 게임을 하려고 하니 너무 난이도가 어려워 엔딩을 보기가 힘들더군요. 이 「토탈 이클립스」에서 무적이 되는 방법이나, 컨티뉴 회수를 늘리는 방법 등 비법이 있다면 알려주시기 바랍니다.

원래 3DO용 게임은 닥터 얼라이브에 질문해야 하는데.... 하지만 독자의 성의를 봐서라도 굉장한 비법을 알려드리겠습니다. 이 비법은 바로 비행기의 대수를 무려 90대로 올리는 방법입니다. 일단 게임을 시작한 다음 P버튼을 눌러 옵션 화면으로 들어갑니다. 옵션화면에서 커서를 플레이 게임으로 맞추면 옆쪽의 화면에 '리줌 게임'이라는 글자가 보이게 됩니다. 이때 B,A,C,A,B,A,L 버튼을 순서대로 누르고 L,R 버튼을 동시에 누른 상태에서 X버튼을 2번 누르면 옆 화면에 커다란 해골 모양의 그림이 나오는데 이곳에서 P버튼을 한번 더 누르게 되면 해골이 커지게 됩니다. 이때 A,A,B,B,C,C,L,L 을 누르게 되면 비행기의 수를 99대로 만들 수 있습니다.

최성운/ [redacted]

15

안녕하십니까? 겜훈장님. 저는 SFC를 보유하고 있는 한 독자입니다. 저희 가족은 모두 게임을 좋아합니다. 그래서 저녁때 가족들이 한 자리에 모이면 동생, 엄마, 아빠, 그리고 나 이렇게 네식구가 슈퍼컴보이 앞에 앉아 사이좋게 게임을 즐긴답니다. 즐기는 게임은 「슈퍼 봄버맨3」. 이 게임은 가족들이 즐기기에 가장 적합한 게임인 것 같습니다. 제가 여쭈어 볼 것은 「슈퍼 봄버맨3」에서 이상한 비법이 있다고 들었습니다. 이 비법이란 무엇이며 또 어떻게 해야지만 하는 것인지요?



어떤 게임도 한방에... 200점

무명씨/ [redacted]



겜훈장과 아이들 200점

노병훈/ [redacted]

「슈퍼 봄버맨3」에서는 여러가지 숨겨진 비법들이 많습니다. 일단 패스워드 화면으로 들어가 패스워드를 '0704'라고 입력을 하면 모든 것이 최강 (풀파워)으로 되어 있습니다. 그 이외에도 '3200'은 풀파워로 스테이지 2부터 시작, '2711'은 풀파워로 스테이지 3부터 시작, '3870'은 풀파워로 스테이지 4부터 시작할 수 있습니다.

김은근/ [redacted]

16

겜훈장님! 저는 아케이드 게임을 아주 사랑하는 유저입니다. 지금은 최고의 인기를 누리고 있는 철권2를 하고 있답니다. 그런데 어떤 꼬마가 철권의 중간보스인 리 챠오랑과 안나를 고르는 것이였습니다. 너무 신기한 나머지 저는 그곳에서 눈을 뗄수가 없었습니다. 겜훈장님 혹시 이 두 캐릭터를 고르는 방법이 있다면 제발 알려주시기 바랍니다. 그리고 마지막으로 어떤 아이들이 카즈야를 고를 수 있다고 하는데 정말 고를 수 있는지요? 제발 부탁드립니다.

요즘 오락실에 있는 철권 2는 B버전이 새로이 등장해 중간보스들을 선택할 수 있도록 되어 있습니다. 리 챠오랑과 안나는 아직 고르는 방법은 등장하지 않았습니다. 하지만 철권2 B버전에서는 위의 두 캐릭터를 선택할 수 있도록 되어 있더군요. 그리고 카즈야를 고를 수 있다는 소문이 있었는데, 아직 그 문제도 보류중입니다.

김성욱/ [redacted]



※ 창간 3주년 스페셜 티켓(두번째)

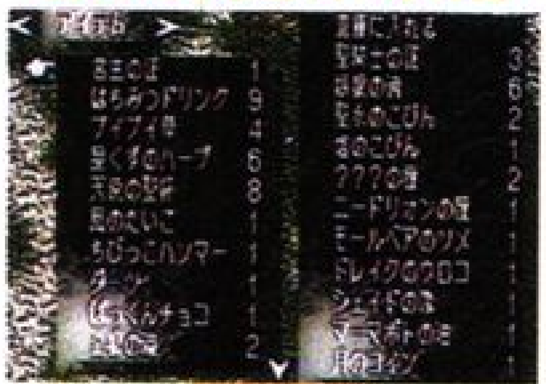
창간 3주년호인 95년 12월호부터 96년 2월호까지 게재되는 스페셜 티켓을 모아 보내주시면 게임챔프가 주최하는 최신 게임 시연회에 초대해 드립니다.

슈퍼컴보이

성검전설3 / 클래스 체인지용 아이템을 얻자

'클래스3'으로 체인지할 때 필요한 아이템 사용 비법. 클래스 체인지용 아이템을 손에 넣었다면 전투에서 사용해 보자. 그러면 체력이 회복되는 효과나 공격 보조 등의 다양한 효과를 얻을 수가 있다. 또한 이러한 효과는 아이템에 따라 모두 다르다.

클래스 체인지 아이템



클래스 체인지 아이템은 사용하지 않는 것이라도 가지고 있는 편이 도움이 된다

전투중에 사용



여기에서는 케빈의 클래스 체인지 아이템인 '금랑의 혼'으로 테스트해 보자

회복 효과 발휘



위의 경우에는 회복 효과를 나타냈지만 이 외에도 아이템 효과는 여러가지가 있다

필살기를 2연타로 사용

필살기를 연속해서 사용할 수 있는 편리한 비법 — 전투중에 캐릭터의 필살기 게이지를 점멸시킨 후 재빨리 B버튼을 연타한다. 성공하면 2회 연속으로 필살기를 반복해 사용할 수 있다. 강한 적이나 조무래기 캐릭터를 제거하고 싶을 때 사용하면 좋다.

게이지가 충분할 때



전투시에 축적되는 게이지

B버튼을 연타!!



이 비법은 스피드가 생명. 게이지가 쌓이면 재빨리 B버튼을 연타하자

연타하면서 진행한다

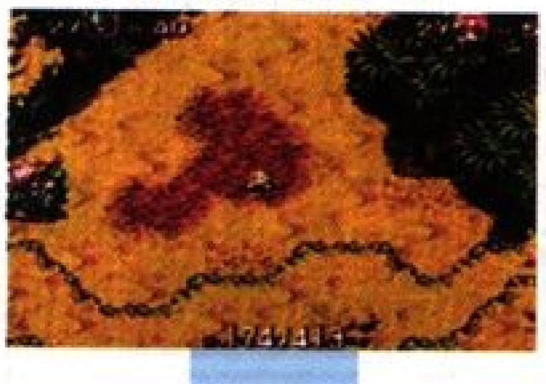


특히 성공하기 쉬운 캐릭터는 '호크아이'. 몸이 가벼운 캐릭터인 만큼이 처리하기 쉽다

적이 있어도 프라미를 부를 수 있다

던전이나 필드상에서의 이동시 적과 맞닥뜨려 화면이 바뀌는 순간에 링 커멘드를 불러내면 평상시 전투화면에서는 호출할 수 없는 프라미를 부를 수가 있다. 물론 부를 때에는 '바람의 큰북'이 필요하다.

화면이 바뀔 때



빨리 이 장소를 탈출하고 싶다! 라고 생각될 때에는…

선물과 점수를 드립니다

이 코너에서는 챔프에서 제공하는 금단의 비법과 독자 여러분이 보내주시는 금단의 비법을 소개해 드립니다. 독자 금단의 비법으로 채택된 분에게는 1,000점을 드립니다.

※ **보낼 곳** : 서울시 용산구 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 2층 월간 게임챔프 (금단의 비법) 담당자 앞

X를 눌러서 프라미를 부른다



타이밍을 맞추어 누르면 '바람의 큰북'을 사용할 수가 있다

당당하게 프라미가 등장!



적에게 공격받지 않고 이 장소에서 피할 수가 있다

마법을 사용하지 않고도 상태가 회복된다!

작은 해머를 사용해 득이 되는 기술. 전투 중에 침묵이나 석화(石化) 등의 스테이터스 이상을 일으킨 캐릭터를 작은 해머를 사용해 소인으로 만들자. 그리고 다시 작은 해머를 사용해 원상태로 돌아가면 스테이터스 이상이 고쳐진다.



스테이터스 이상을 일으킨 캐릭터에게 작은 해머를 사용하자



소인으로 변한 캐릭터에 한번 더 작은 해머를 사용해 보자

스테이터스가 회복



회복 아이템이나 마법을 사용하지 않아도 스테이터스 이상이 회복된다

본래 크기로 돌아갈 수 있는 간편한 비법

작은 해머로 작게 된 상태에서 사람에게 말을 걸면 캐릭터가 자동적으로 본래 크기로 돌아온다. 또는 간판을 읽어도 마찬가지이다. 일일이 해머를 사용하는 것이 귀찮다고 느끼는 플레이어에게 권할 만한 비법이다.

마지막 보스 필승법

샤를로트가 주인공일 경우, 최후의 보스에게 「턴 언데드」를 사용하면 확실히 큰 데미지를 줄 수가 있다.

턴 언데드는 샤를로트가 비숍으로 클래스 체인지할 때 터득할 수 있는 것으로 샤를로트가 주인공일 때 비숍을 선택하면 좋다.

도움이 되는 씨뿌리기 지침서

「— 씨앗」은 반드시 플레이어가 원하는 아이템을 주지는 않는다. 이

럴 때는 밖으로 나가 적을 전멸시키고 나서 숙소로 돌아와 세이브한다. 그 후에는 다시 전 데이터로 돌아가 씨를 뿌리면 조금 전과는 다른 아이템이 생겨난다.

HP가 회복!

「바람의 신수(神獸)」의 격심한 공격을 받아 샤를로트가 죽어 버리면 그 상태 그대로 잠시 기다리자. 그러면 죽어 있는 상태의 화면이 스크롤을 종료한 순간 다시 살아나게 된다. 이것으로 HP를 신경쓰지 않고 싸울 수 있으며 동시에 아이템을 절약할 수 있다.

만마루 드롭이 9개

로렌트 성을 탈환하는 이벤트 전에 두개의 타이틀로부터 아이템을 입수할 수 있다. 이 때 반드시 「만마루 드롭」과 「천사의 성칭」을 창고에 비축해 두러 가자. 그러면 「만마루 드롭」이 9개 「천사의 성칭」이 3개 입수된다. 아이템이 많을 수록 좋은 것은 당연한 일.

미스포름을 처치하는 통쾌한 전승 비법

나무의 신수인 미스포름에게는 몇가지의 공격 패턴이 있다. 그 중에서 촉수를 길게 뻗어 자기 캐릭터를 포위하려고 할 때 촉수에 감기지 않도록 조심하면서 도망가면 미스포름은 다른 공격을 할 수 없게 된다. 그 사이에 동료가 공격해 주므로 거의 데미지를 입지 않고 미스포름을 쓰러뜨릴 수 있다.



빙빙 돌면서 도망가면 그 사이에 동료가 공격을 해주므로 단지 도망가는 것으로 손쉽게 미스포름을 쓰러뜨릴 수 있다.

데어 랑그리사 / 대답을 잘해서 아이템을 입수

게임을 스타트해 질문에 답하는 장소에서는 아래의 표를 보면서 대답하자. 질문을 다 마친 후에는 「좋습니까?」라고 묻는데 이때 「아니오」라고 대답하면 질문을 다시 해 온다. 이런 작업을 7회 반복해 가면 아이템을 충분히 얻을 수 있게 된다.



질문에 8회 이상 대답하지 못하는 상황이 되지 않도록 주의하자!

환상의 검 「메사이얀 스워드」 입수 방법

신비한 무기 「메사이얀 스워드」를 입수하기 위해서는 우선 「성검 랑리사」라는 시나리오를 플레이해 「랑그리사」를 입수한 후 시나리오를 클리어한다. 그런 다음에는 일단 세이브하고 나서 리셋해 로드 화면에서 빠져나온 후 바로 전에 세이브한 데이터에 커서를 맞춰 상, 하, 상, 하, 좌, 우, 셀렉트A 순으로 버튼을 누른다. 이것으로 시나리오를 선택할 수 있게 된다. 여기에서 십자 버튼을 사용해 시나리오 번호를 11로 해서 스타트를 누르고 「성검 랑그리사」의 시나리오를 다시 한번 플레이한다. 이 상태에서 「랑그리사」가 있던 장소에 에루인이나 니아나를 이동시키면 「메사이얀 스워드」라는 검을 입수할 수 있다. 이 검을 장비한 캐릭터가 적을 쓰러뜨리면 얻기 힘든 경험치를 두배로 늘릴 수 있다.



일단 세이브한 후 리셋한다. 그 다음 로드 화면상에서 상, 하, 상, 하, 좌, 우, 셀렉트A 순으로 입력한다



시나리오 번호를 11호 해서 「성검 랑그리사」를 다시 플레이한 후 「랑그리사」가 있던 장소에서 「메사이얀 스워드」를 입수한다

요시 아일랜드 / 신기한

1-1로의 워프방법

월드 4-7 "츠무지군"이 있는 곳 왼쪽에 코인 3개가 이어진 발판이 있는데 거기서부터 알을 던져 점프대를 쳐서 떨어뜨리면서 위로 올라간다. 2번째 점프대에서는 더 큰 폭으로 점프한다. 화면이 바뀌는 순간에 왼쪽을 계속 누르면 공중으로 워프한다. 왼쪽을 충분히 누르면서 착륙하면 1-1로 워프한다.



메시지 블럭에 메시지가 표시되지 않는 1-1로 워프해 버린다

요시의 지저분한 일격

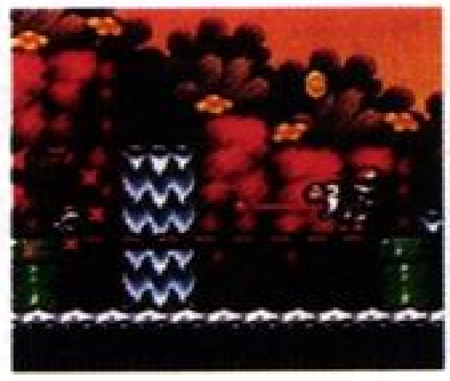
월드 1-7에서는 '워터보'를 파쿤 플라워 쪽에 엉덩이를 향한 채로 먹으면 요시가 방귀를 뀌어 파쿤 플라워를 일격에 쓰러뜨릴 수가 있다. 요시의 방귀에는 엄청난 파워가 있다.



반드시 파쿤 플라워에 엉덩이를 향한 상태로 워터보를 먹어야 된다

거북이 껍질로 1UP

월드 4-6을 시작으로 스타트 부근에서 '거북이 껍질'을 집는다. '하테나 구름'에 알로 발판을 만들어 오른쪽 끝에 서서 토관을 향해 껍질을 토해내고 돌아오는 껍질을 다시 삼켜서 토해 내자. 이런 식으로 계속 반복하자.



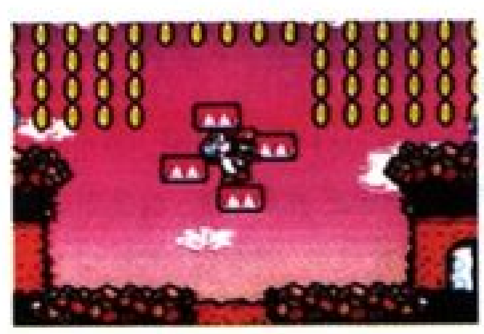
다시 삼켜서 토해 내는 것을 반복하면 무한대로 UP한다

숨겨진 코인 룸

우선 월드 6-3의 중간 링이 있는 장소까지 진행하자. 그러면 이 중간 링의 오른쪽에서 높이가 다르게 배치된 회전 통타무를 볼 수 있는데 이 통나무가 회전할 때 요시가 부딪히게 되면 평상시보다 더 높이 점프할 수 있게 된다. 이 성질을 이용해 화면 밖으로 튕겨져 나갈 정도로 높이 점프하면 요시가 사라져 버린다. 그 상태에서 십자 버튼의 오른쪽을 연타하자. 그러면 코인이 가득 숨겨진 방에 갈 수 있게 된다. 이 방에는 출구가 2개 있는데 그 중 한쪽은 평상시 스테이지로 돌아갈 수 있는 출구이며 다른 한쪽은 또 다른 방(코인이 숨겨진)으로 갈 수 있는 통로이다. 이 숨겨진 방에도 조금 전에 갔던 방처럼 2개의 출구가 있다. 이런 식으로 전부 5개의 숨겨진 방으로 갈 수가 있는데, 가는 방법은 모두 좌, 우, 우, 좌 순으로 동일하다.



화살표로 표시된 방향대로 회전 통나무를 이용해 높게 점프하면 화면 밖으로 튕겨나갈 수 있게 된다



코인이 가득 숨겨진 방을 나와 왼쪽 문으로 들어가면 또다른 방(코인이 가득한)으로 갈 수 있다

플레이 스테이션

호혈사 일족2 / 적당한 최강전설



좌,우,하,상,하,좌,우,좌,상 순으로 누르면 챠크가 등장한다

팀 배틀 모드를 선택해 게임을 시작할 수 있다. 그리고 캐릭터 선택화면에서 좌,우,하,상,하,좌,우,좌,상 순으로 누른다. 그러면 숨겨진 캐릭터 챠크가 등장시켜 조작할 수 있게 된다. 2P측에서 챠크를 조작하는 것은 본체의 2P측에 콘트롤러를 접속해서 2P측에서 같은 커멘드를 입력하면 된다. 챠크의 필살기는 아래의 표시에 자세히 기재되어 있다. 더욱이 챠크는 아케이드용 「호혈사외전 최강전설」의 신캐릭터이다.

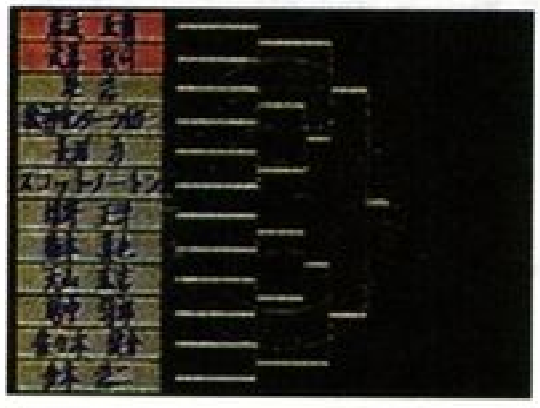
조작조건

팀 배틀 모드를 선택해 게임을 시작한 후 캐릭터 선택 화면에서 좌,우,하,상,하,좌,우,좌,상 순으로 누른다.

기술명	커멘드
파워 빔	↓↘→□, 또는 △
허리케인	→↘↓↙+× 또는 ○
화이어 스트림 캐논	→↓↘+×, 또는 ○
앵그리 챠지	↓↙←△ 연타
처크 윈디바이오렌스	→↓↘+×○동시 누름

투혼열전 / 숨겨진 캐릭터 등장

지금까지 그 존재가 소문으로만 알려져 왔던 '그레이트 무타'와 '파워 워리어'의 사용 방법이 공개됐다. 하지만 어떤 캐릭터를 사용한다고 해도 세멘트로 연승해야만 하는 까다로운 조건이 있다. 필승법으로는 제한 시간을 짧게 설정하여 상대에게 한번 데미지를 입힌 후 장외나 링 안에서 도망다니는 것이 있다. 멋있게 3연패를 성공시킨 후에 여기에 소개한 커멘드를 입력하면 숨겨진 레슬러를 고를 수 있다.



시합에서 이기지 못하면 시작되지 않는다

키 워드
타케토로 GI 클라이막스를 세멘트로 3회 연승하여 우승

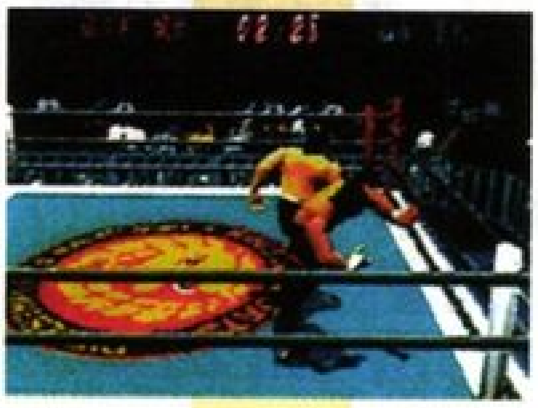


타케토에게 커서를 맞춘다

커멘드
타케토에게 커서를 맞추고 셀렉트를 누른다



셀렉트를 누르면 무타로 바뀐다



이쪽도 세멘트로 3연승한다

키 워드
켄카이로 GI클라이막스를 세멘트로 3연승하여 우승



켄카이에게 커서를 맞춘다

커멘드
켄카이에게 커서를 맞추고 셀렉트 버튼을 누른다



셀렉트를 누르면 파워 워리어로 변한다

빙글빙글 회전하는 레슬러

우선 임의의 모드를 하나 선택해 게임을 시작한다. 그리고 출장선수 화면에서 L1이나 L2를 계속 누르자. 여기서 L1를 계속 누르면 오른쪽으로, R1을 계속 누르면 왼쪽으로 선수가 회전한다. 때문에 선수의 옆 얼굴 등을 보는 것도 가능하다. 단 버튼을 떼면 회전이 정지된다.



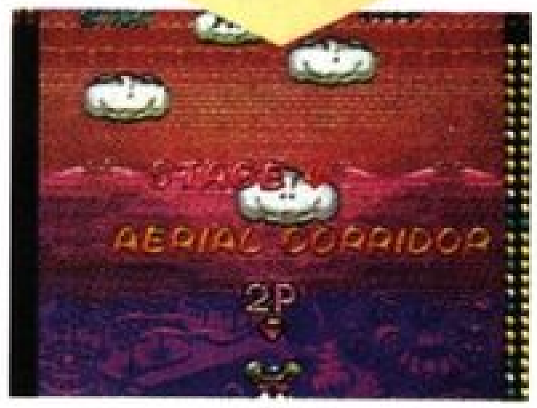
레슬러가 빙글빙글 돈다. 댄스를 추는 것 같은 모습이다

나왔다! 트윈비 / 평상시는 갈 수 없는 스테이지로 진행된다

통상 연습 모드에서 플레이하면 3스테이지를 클리어한 시점에서 끝나버리지만 아래의 조건을 만족시키면 다음 스테이지로 진행할 수 있다. 다만 조건을 달성하기 위해서는 상당한 기술이 필요하다.



키워드
벨을 50개 이상 얻고 나서 3개의 스테이지를 클리어한다



키릭 더 블러드 / 간단하게 보스를 쓰러뜨릴 수 있다

보스가 있는 방의 열쇠를 해제하면 안에는 들어가지 않고 입구에 선 채 무기를 사용해 연발할 수 있다. (에너지 소비형의 무기에서 에너지를 보충하면서 발사하면 된다) 화면에는 그 반응이 나타나지 않지만 보스는 분명 탄환을 맞고 있으니 그 점을 염두해 철저하게 발사하자. 그런 다음 보스의 방에 들어가면 등장 데모선 후에 보스는 금방 쓰러져 버린다.

PS 복서스 로드 / 육성 중의 숨은 기능

캘린더 화면시 세모버튼을 누르면 「스파링」을 한번에 입력할 수 있다. 또 네모 버튼을 누르면 「휴일」의 입력을 한번에 할 수 있다. 엑스 버튼을 누르면 취소할 수 있다. L이나 R을 누르면 1개월 단위로 이동이 가능해 진다.

시합중의 숨은 기능

시합중에 셀렉트를 누르면 카메라 시점이 변경된다.

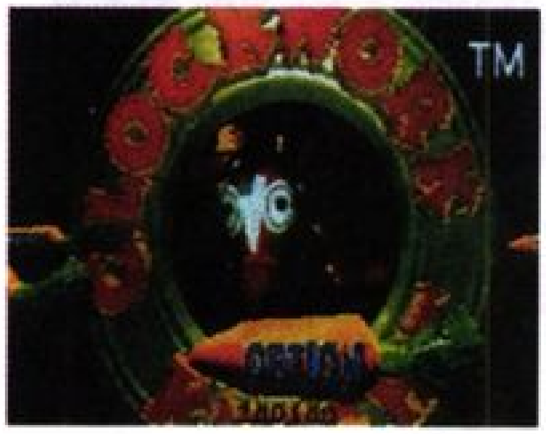
이름 입력 화면의 숨은 기능

네모 버튼을 누르면 공백 입력을 할 수 있다. 또 잘못했을 때는 엑스 버튼을 누르면 취소할 수 있다.

새턴

클럭 워크 나이트 / 엔딩 감상 커멘드

타이틀 화면에서 버튼을 「우, 상, 좌, 상, 하, 상, 우, 좌, 상, 우, 좌, 하」로 누르면 화면에 「ENDING」이라고 표시된다.



커멘드 입력후 화면 아래에 문자가 표시되면 게임을 스타트 하자. 그러면 갑자기 엔딩이!

골든엑스 더 듀얼 / 다음 상대를 선택할 수 있다

VS모드를 플레이하고 있을 때 어느쪽이라도 상관없으니 일단은 시합을 끝내자. 그러면 WIN이라는 문자가 나오는데 이때 L버튼을 누르면 다음 대전의 사용 캐릭터를 선택할 수 있는 셀렉트 모드가 나온다.



셀렉트 모드에서 캐릭터를 선택한 다음에는 다시 L을 눌러서 포즈를 해제한 후 액세스(access)해서 다시 게임을 진행시킨다

나왔다! 트윈비 / 두개의 코나미 커멘드

「트윈비 얏호!」의 플레이중에 포즈를 걸고 버튼을 「상, 상, 하, 하, 좌, 우, 좌, 우, B, A」의 순으로 누른 후에 포즈를 풀면 1회에 한해 무조건으로 풀 파워할 수 있다. 또한 같은 요령으로 「상, 상, 하, 하, 좌, 우, 좌, 우, A, B」의 순으로 누르면 포즈 해제와 동시에 강제적으로 미스가 된다



해제하면 최강의 파워로 플레이 할 수 있으나 단 1번밖에 사용할 수 없으니 주의해야 한다

마법기사 레이어스 / MP가 없어도 마법을 사용할 수 있다



히카루의 MP가 전혀 없지만 마법을 사용하고 싶을 때에는



MP가 있는 우미를 파티의 선두에 세운다

C와L 또는 C와R 버튼을 동시에 누른다



그러면 히카루가 선두가 되고 MP가 없어도 마법을 사용할 수 있다



우미의 MP는 전혀 줄지 않고 그대로이다

독자금단의 비법

선택된 전원에게는 챔프점수 200점씩을 드립니다

SFC 프론트 미션/ 그래프를 돌린다.

타이틀 화면 뒤에 나오는 무기 소개 데모화면을 돌릴 수 있다. 먼저 데모화면이 표시되고 있는 중에 아무 버튼을 누른다. 그러면 오른쪽 아래에서 돌고 있던 그래프의 움직임이 누르는 버튼에 따라서 조금씩 변하게 된다.

이상민/ 광주시 북구 운암동 1404-1

SFC 아레사2/ 강력한 칼 찾기

일단 나달 마을로 가서 마을안에 있는 선착장으로 간다. 캐릭터를 이동시키다 보면 잘 움직이지 않는 장소가 나오는데 이곳을 조사해 보면 조피 소드라는 칼을 얻을 수 있다.

박문규/ 광주시 북구 용봉2동 136-2

SFC 프론트 미션/ 원숭이 파일럿이 등장!

가장 최초의 스테이지인 「발단」에서 지도의 왼쪽과 오른쪽의 맨 끝으로 아군의 유니트를 모두 이동시키면 원숭이의 모습을 한 파일럿이 등장한다. 이 파일럿은 어떤 기종이라도 모두 탑승할 수 있지만 모든 기본 능력이 1밖에 되지 않아서 별로 사용되지 않는 캐릭터이다.

김황용/ 경기도 안양시 박달동 338-4

MD 스토리 오브 도어/ 서머솔트를 사용한다.

주인공이 오른쪽을 보고 있을 때에는 ←↙→을 입력후 B버튼을 누르고 상단을 보고 있을 경우에는 ↓↑↓를 입력한 후 B 버튼을 눌러주면 된다.

이제화/ 대구시 수성구 만촌2동 74-12

PS 사이버 슬레드/ 마지막 보스 선택방법

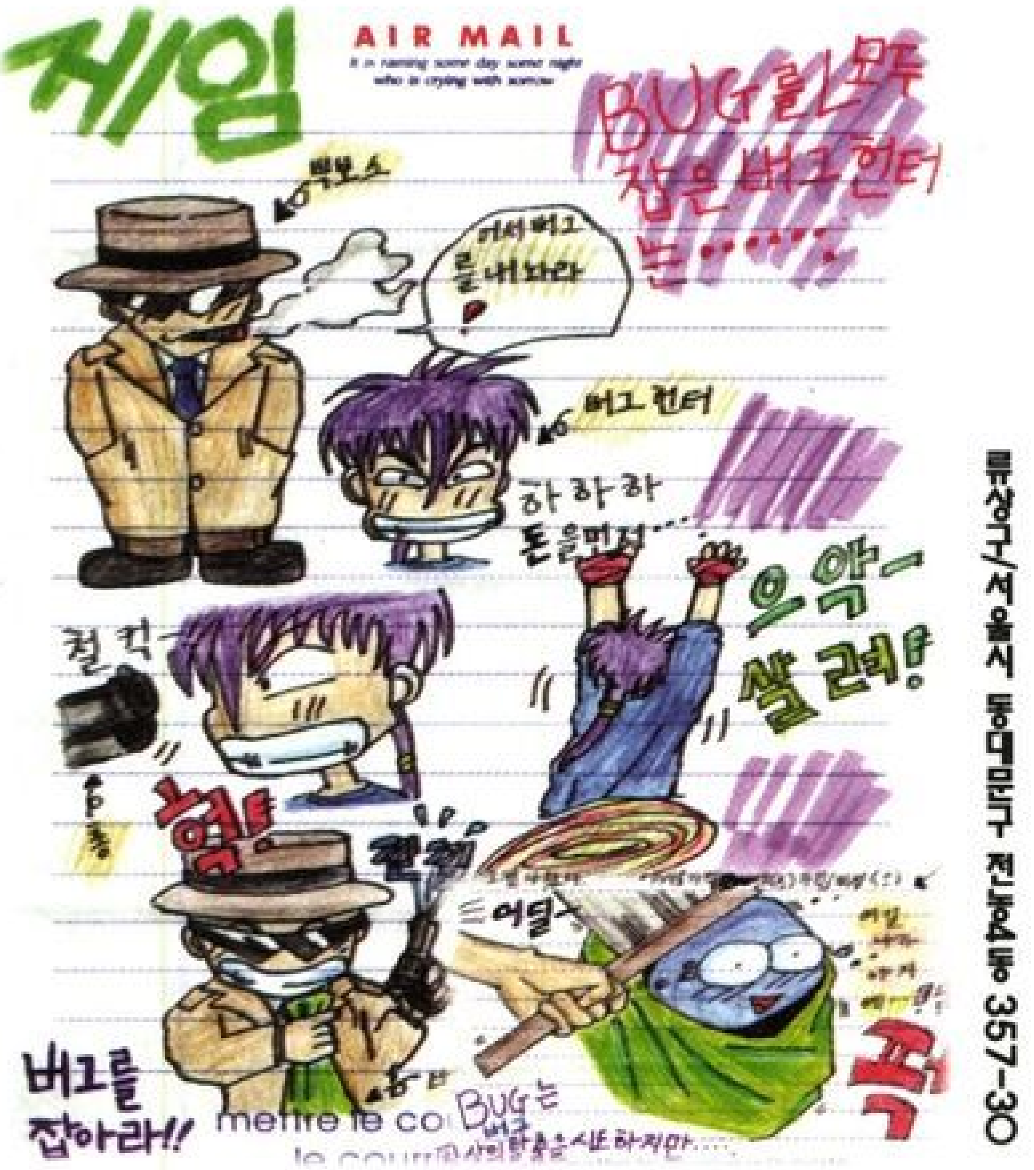
일단 타이틀 화면에서 1P의 패드로 ↑←↓→↑세모버튼 ↑→↓←↑동그라미를 입력하면 처음부터 스틸 나이트와 카니 비글을 사용할 수 있다.

민경주/ 서울시 은평구 역촌동 239-42



버그를 잡아라!!

이번 호에도 '버그를 잡아라' 코너에 마련된 만화를 독자가 보내주신 것 중에서 뽑았습니다. 앞으로도 계속 보내주시길 바라며 만화가 채택되신 분에게는 포상점수 500점을 드리겠습니다.



류성구/서울시 동대문구 전농4동 357-30

버그잡이 1호 포상점수 2,000점

김명국/



발신자 검색

안녕하세요? 빅보스님. 저는 게임챔프를 1년전부터 거의 안빼고 본 애독자입니다. 하지만 '버그를 잡아라'라는 코너에는 처음으로 응모하게 되었습니다. 밤새워 잡은 버그이니 사랑스럽게 봐 주시고 꼭 좀 뽑아주세요. 부탁드립니다.

버그 생포상황

본지 96P 4위 용량미정 (X) 32M (0))
본지 96P 2위 가격미정(X) 11,400엔(0)
본지 127P 버철캅 2(X) 버철 캅(0)
본지 130P 성가식 대도술(X) 성가무대 도술(0) 사진 둘이 바뀜
본지 131P 오른쪽 아래 화살표(X) (0)

버그잡이 2호 포상점수 1,000점

김동현/



발신자 검색

안녕하세요? 빅보스님. 저는 이번에 처음으로 게임챔프를 사서 보게 되었습니다. 친구의 책을 빌려 '버그를 잡아라'라는 코너를 보고 버그를 보내려고 했으나 그만 보내지 못했어요. 그래서 12월호가 나오자마자 사서보고 이렇게 보내게 되었습니다. 아무쪼록 꼬옥 뽑아주세요.

버그 생포상황

본지 97P 드래곤 퀘스(X) 드래곤 퀘스트(0)
본지 166P 가격:절찬 판매중 (X)
본지 167P 가격:절찬 판매중 (X)
본지 176P 가격: 11,400엔 (X) 가격:10,400엔 (0)
본지 203P 바꾸 (X) 자꾸 (0)
본지 210P 배이수 (X) 배인수 (0)

버그잡이 3호 포상점수 1,000점

김원술



발신자 검색

저는 버그헌터로서 버그를 챔프에서 없애기 위해 버그를 처형시키기로 결정했습니다. 빅보스님! 저와 함께 버그가 챔프의 정보로 다

시 태어나도록 명복을 빌어 줍시다. 버그야 안녕~~

버그 생포상황

본지 79P 마벨 슈퍼 히어로즈(X) 마블 슈퍼 히어로즈(0)

본지 91P 하토리 진죠(X) 핫토리 한죠(0)

본지 92P 네쥬로(X) 겐쥬로 (0)

본지 96P 크로노 트리거 24 메가 (X) 크로노 트리거 32 메가 (0)

본지 96P 슈퍼 동키콩 컨트리 2 가격미정(X) 슈퍼 동키콩 컨트리 2 가격 9,800엔 (0)

본지 96P 떠돌이 시렌 롤플레잉(X) 떠돌이 시렌 액션 롤플레잉 (0)

본지 97P 텔레파시 퀴즈 TOP 10 (X) 텔레파시 퀴즈 TOP 5 (0)

본지 시뮬레이션 RPG시리즈 알버트 오딧세이가 (X) RPG시리즈 알버트 오딧세이가 (0)

본지 210P '내 선물 돌리도'가 두번 나왔다.

버그를 찾아 보낼테니 꼭 뽑아 주세요.

버그 생포상황

본지 79P「헤드룸사」(X)「헤드룸」사 (0)

본지 83P 콘트롤러의 사진 설명 중 노란색과 연두색이 AB 버튼이 된다(X) 파란색과 연두색이 (0)

본지 107P 슈퍼 스화 (X) 슈퍼 스화2 (0)

특별부록 8P 화산섬 부까 (X) 화산섬 부카 (0)

버그잡이 4호 포상점수 1,000점

김민용/[redacted]



발신자 검색

안녕하세요? 빅보스님 저를 기억하시는지요. 지난 9월호에 그밖에 버그헌터에 뽑혀 200점밖에 안됐지만 그때 처음으로 뽑혔습니다. 저는 희망에 부풀어서 계속 보내고 게임챔프도 계속 사보았습니다. 어쨌든 제가 잡은 버그에 만족하시길...

버그 생포상황

본지 3P(광고) 버쳐 화이터, 버쳐 캅(X) 버철 화이터, 버철 캅(0)

본지 154P 제작사:코나미 (X) 타카라 (0) 장르:슈팅 (X) 대전:액션 (0)

본지 186P 베니마루와 다이몬이 등장함

본지 187P 여성팀 엔딩 사진에 한국팀 엔딩 사진이 있음.

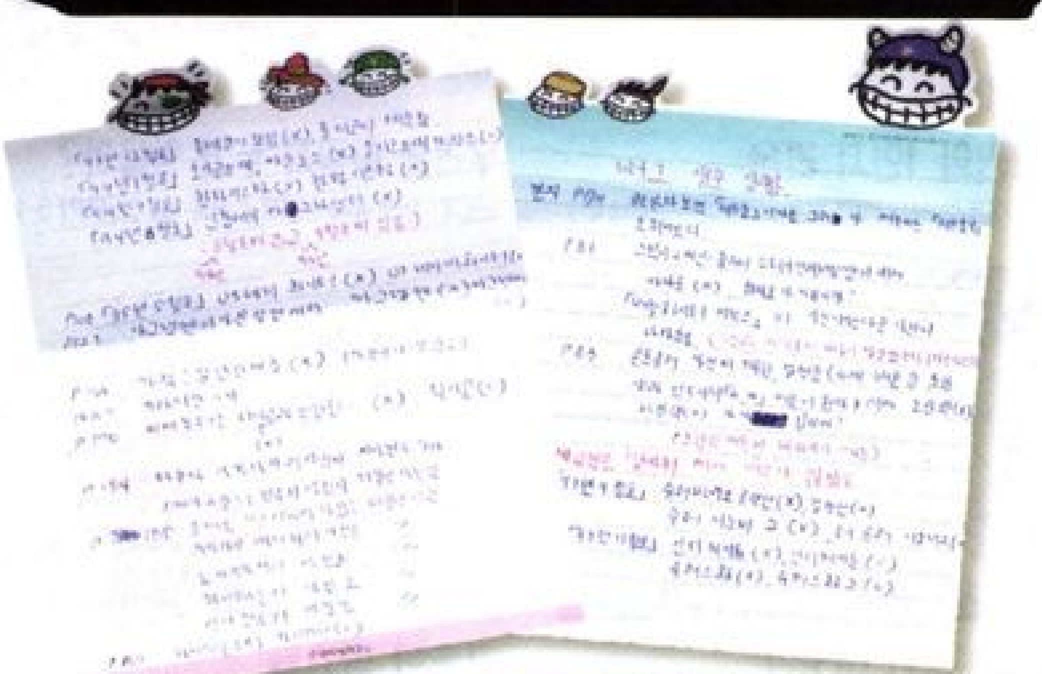
부록 26P 안되면 (X) 안되며(0)

부록 73P 클리캔에 썬더 드래곤의 그림이 있다.

고렘에 그리폰의 설명이 나와 있다.

버그잡이 5호 포상점수 1,000점

신경섭/[redacted]



발신자 검색

빅보스님 안녕하세요? 저는 면목동에 살면서 열심히 공부도 하고 버그도 열심히, 끈질기게 잡고 있는 신경섭입니다. 제자 집에서 열심히

버그잡이 6호 포상점수 1,000점

이희구/[redacted]



발신자 검색

저는 게임챔프의 무궁한 발전을 기대하는 독자입니다. 그런데 이번호는 눈에 띄는 버그가 상당하더군요. 제가 고3이라는 특별한 환경에 있어서 그다지 자세하게 찾지는 못했지만 그래도 지난호들보다는 심각하더군요. 어떤 버그는 저를 상당히 웃게 만들더군요. (갑자기 FF의 카이엔이 된 느낌...) 이에 안타까운 마음을 금할 길이 없어 제가 잡은 버그를 보냅니다. 시간을 많이 투자할 수는 없었으나 이 정도면 어느 정도 만족하시리라 봅니다. 자 그럼 제가 잡은 버그들의 소개입니다.

버그 생포상황

본지 111P '차세대기 구입의 결정적 요인' 그래프에서 지원 소프트의 %가 6.2라고 되어있군요 그림과 엄청난 차이. 나머지를 합산한 결과 36.2%가 맞음

본지 111P '차세대기 정식 발매시 원하는 가격'에서 새턴의 40-35만원의 26.8%와 35만원-30만원의 45.3%가 그림이 너무 큰 차이를 보임

본지 144P '비욘드 더 비욘드'란 글 위에 '역대 발키리가 폴리곤으로 총출동!'이라 표기되어 있음

버그잡이 7호 포상점수 1,000점

신영주/[redacted]

발신자 검색

안녕하세요? 빅보스님. 저는 인천에 살고 있는 신영주라고 합니다. 저는 그림보다는 버그를 잡는 것에 열심히 하였습니다. 왜냐하면 화려한 것보다는 편안한 게 좋다고나 할까? 그럼 본 내용으로 들어 가겠습니다.

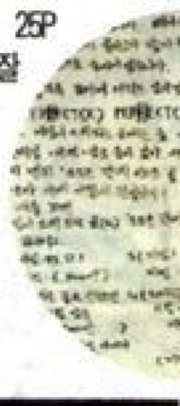
버그 생포상황

특별부록 표지 PERPECT (X) PERFECT (0)

부록 12P 웨키 휠즈에서 장르:액션 (X) 장르:레이싱 (0), 부록 25P 삼국지에서 마지막 문장이 잘렸다

부록 54P 두근두근 메모리얼 장르:어드벤처 (X) 장르:육성 시뮬레이션 (0)

애독자 엽서 130원 우표를 붙이세요 (X) 150원 (0)



기타 그밖에 버그헌터 리스트

김보영/[redacted]

장 항/[redacted]

박정성/[redacted]

여우성/[redacted]

김진섭/[redacted]

강부식[redacted]

이동일[redacted]

김진선[redacted]

정경화[redacted]

■그밖에 헌터 리스트에 당첨되신 분에겐 전원 챔프점수 200점을 드립니다.

챔프 아트갤러리

장 원 : IBM-PC 게임 디스켓 **준준장원** : 게임음악 CD
준장원 : 「네모네모 로직」 단행본 **입선작** : 챔프점수 1,000점



두 남매〈장원〉



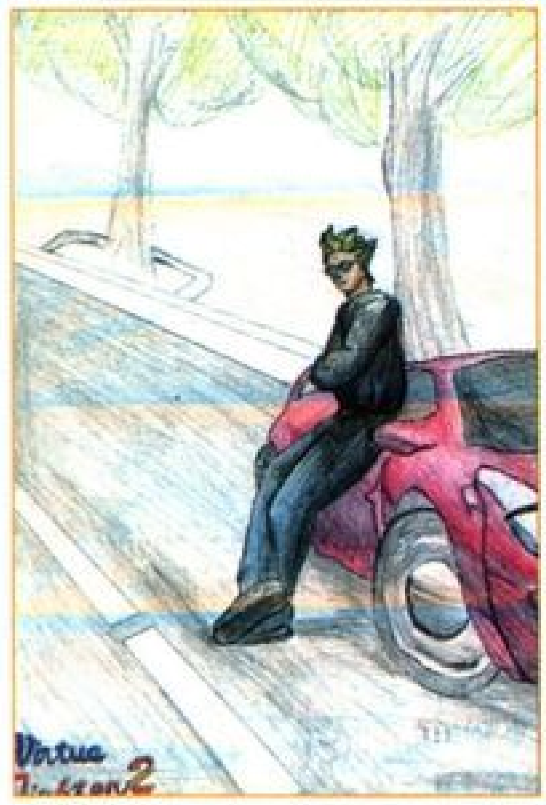
사라의 멋진 킥
이시윤/ [illegible]



아키라의 장난감 듀랄
한원탁/ [illegible]



일광욕하는 사라
무명씨/ [illegible]



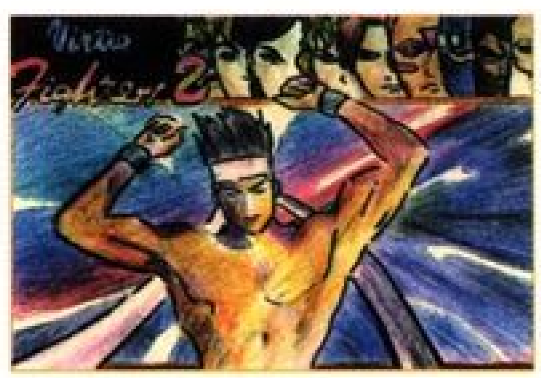
한가한 잭키
공필규/ [illegible]



당랑권의 1인자 리온
서해원/ [illegible]



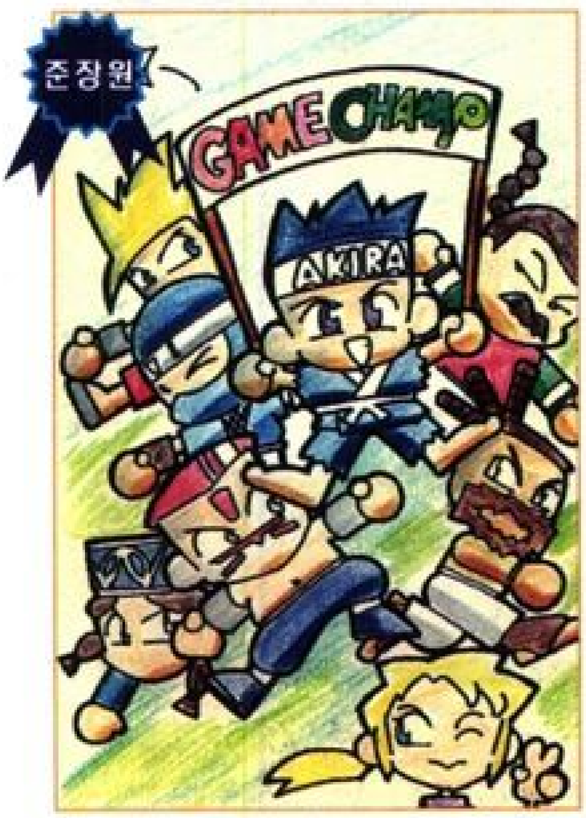
우리를 이길자 누가 있을까?
노동욱/ [illegible]



명상에 잠긴 아키라
박광욱/ [illegible]



고독한 남자들
조병선/ [illegible]



버철 화이터 아키라 유치원
조용제/ [illegible]



다정한 두 캐릭터
한세현/ [illegible]



아키라의 붕격운신쌍호장!
명상현/



최강의 파이터 아키라
신승환/

4컷 만화



미남자 1위는 누구?
손경식/



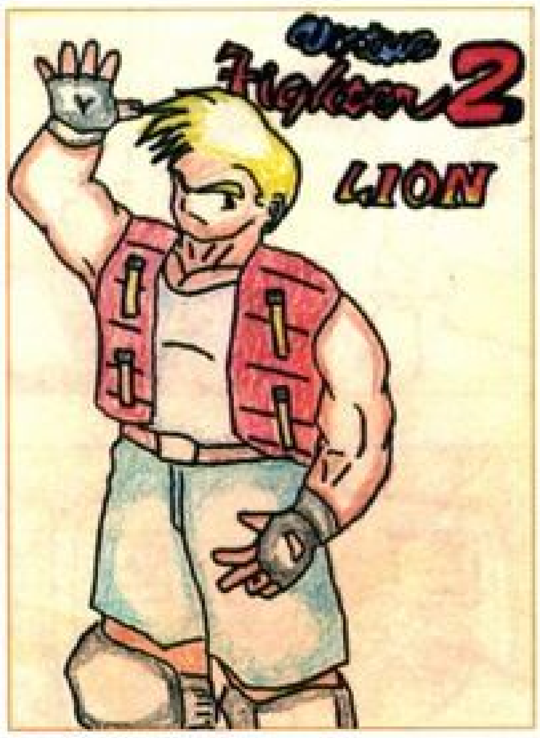
카게의 비극
무명씨/



모두들 덤벼 보라구!
박병진/



리틀 버철화이터2
이창열/



쾌남아 리온
이재영/



누가 더 멋있지?
김혜신/



두명의 파이
조재영/



우리는 단짝
신민근/

알림 이 코너에 참여하신 분들의 작품은 절대 반환되지 않습니다. 작품을 우송하실 때는 반드시 작품 제목을 적어서 보내 주십시요. 당선된 분들은 자신의 신분을 증명할 수 있는 신분증을 지참하시고 게임챔프로 방문하시기 바랍니다. 상품을 받을 수 있는 날은 매월 24일이며 당선 후 1개월이 지나면 무효 처리됩니다. 참! 방문 전에 반드시 전화를 걸어서 「챔프아트갤러리」 담당자와 약속하는거 잊지 마시고 그림은 꼭 매월 20일에 마감입니다. 20일 이후에 온 그림들은 모두 탈락됩니다.

보내실 곳: 서울시 용산구 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 2층 게임챔프 「챔프 아트갤러리」 담당자 앞

■ 96년 2월호 챔프 아트 갤러리는?

96년 2월호 챔프 아트 갤러리는 「화이터즈 스워즈」에 등장하는 캐릭터를 보내주세요. 그림은 엽서 또는 16절지 도화지 아무곳에 그려 보내셔도 상관 없습니다. 만약 주제와 다른 그림을 그려 보내 주시거나 20일이 지나서 그림이 도착되면 자동 탈락이 됩니다. 당첨되신 분들께는 푸짐한 선물과 챔프점수를 드립니다.

즐거운 챔프가족


쓰~윽
누구
있소?
사사삭~
뭔가 냄새가 나는 것
같은데
10분후
역시
뭔가 수상하긴
하다
뚜아~
다리가 절여온다
역시
화장실
쪽일까?
쾅
휴우 간신히
벗어났네…
바로
이 지도다
이젠
서바이벌
게임은
나의
세상이다
또깡선배
성공 했어요!!
잘했다
고바위
이지점에서
이렇게 돌아서…
자 이제 게임기로
연습을
SS의 버철캅으로
감각을
익히고
PS용 대전
시뮬레이션으로
작전을 짜고
시뮬레이션
RPG로
실행을 해서…
AM:04:25
쿨쿨
드르렁
드르렁
으잉!
지금이 몇시지!
AM:10:00
끄악 늦었다
빨리 가자!
여기는 경기도 양평
서바이벌게임장

밝아오는 새해에는 몸도건전, 마음도 건전



거식증, 두 사람의 검은 의사

블랙잭
(BLACK JACK)



원인 불명의 거식증(식사를 하지 못하는 병)에 걸린 여배우 미셸. 그녀의 병을 고치기 위해 블랙잭은 애를 써 보지만 원인조차 밝혀내지 못한다. 고통을 견디다 못해 미셸은 안락사를 전문으로 하는 키리코에게 묻는다. "안락사를… 전문적으로 시켜주는 의사가 있다면서요?"



삶에의 의지를 버리고 안락사를 희망하는 미셸



그러나 키리코는 그녀의 안락사를 허락하지 않고 떠난다



미셸이 어릴 때 놀던 동굴에서 쥐의 시체를 샘플로 채취하는 블랙잭



생물 병기에 불을 질러 더 이상의 희생자가 나오는 것을 막는 블랙잭



생물 병기들을 태워없애기 위해 휘발유 통에 구멍을 내는 블랙잭



가져온 쥐의 시체를 해부하고 있다. 미셸의 거식증의 수수께끼를 풀기 위해…



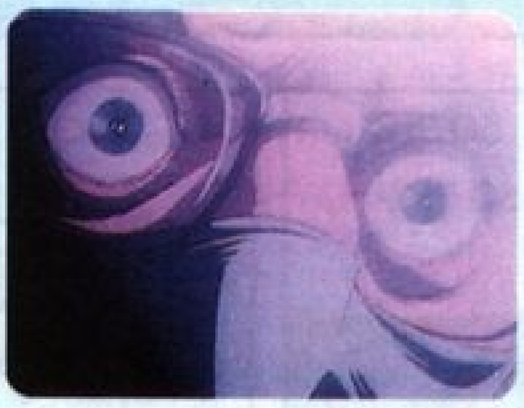
"원인을 알았소. 내일 수술을 합시다." 미셸의 얼굴에 희망의 빛이…



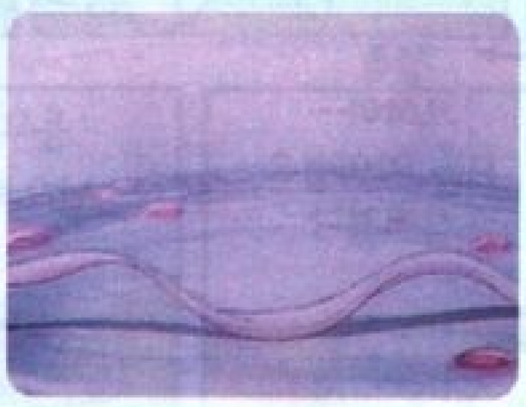
차분하게 미셸의 뇌를 해부하는 블랙잭. 생물 병기로 만들어진 기생충은 척수 부분에 있었다



신경에서 무언가를 집어내는 블랙잭



"안돼요! 그건 신경이지, 기생충이 아니예요!" 반대하는 아르만 박사



그러나 뽑아낸 신경은…



금새 색깔이 변하더니 원래의 붉은 모습으로 변했다



"그 생물 병기는 사람 몸 속에 침투하여 카멜레온처럼 몸 색깔을 변화시킨답니다."



얼마 후 영화배우 미셸 푸치의 영화 촬영이 재개되었다



화사한 웃음을 얼굴 가득히 띄우는 미셸



미셸의 영화는 성공적이었다. 블랙잭의 투쟁이 성공적이었던 것처럼…

건담 0080
(WAR IN POCKET)



'기동전사 건담' 최초의 OVA 시리즈인 '건담 0080 - 주머니 속의 전쟁'은 전쟁이 가져올 수 있는 슬픔과 비참함에 초점을 맞추고 있다는 점에서 아주 훌륭한 작품으로 꼽힌다. '모빌 슈츠는 멋있는 것'이라고 생각하던 국민학생 알프레드의 눈에 비친 전쟁. 과연 1년 전쟁은 그 소년에게 어떤 것을 남겼는가? 반전 애니메이션의 성격을 띠고 있는 건담 0080 시리즈는 우리나라의 애니메이션 제작자들도 꼭 참고해 볼 만한 작품이라고 생각된다.

프롤로그



남극의 깊은 바닷 속을 잠수해 오는 즈고크와 고크의 혼성부대



담배를 한 대 집어내는 대장 슈나이더



머리 손질을 하고 있는 엔디



위스키 현모금을 마시는 미샤



이마에 붉은 천을 동여매는 가르시아



엔디가 조종하는 고크가 먼저 지구 연방군의 기지에 쳐들어갔다



허수아비처럼 쓰러져가는 연방의 모빌슈츠 짐(GM)



'신무기'를 실은 연방의 스페이스 셔틀이 발사 예정을 앞당긴다



셔틀이 발사되려고 하자 엔디는 서둘러 셔틀을 공격하려 하지만…



"엔디-!" 부하의 비명을 듣고 그의 이름을 외치는 슈나이더



셔틀은 우주를 향해 날아올랐다



엔디의 시체를 들고 회한의 눈물을 흘리는 슈나이더

제 1화 전장까지는 몇 마일?



친구가 학교에 들고온 연방군 모빌 슈츠 조종사의 계급장을 신기한 듯 들여다보는 알프레드



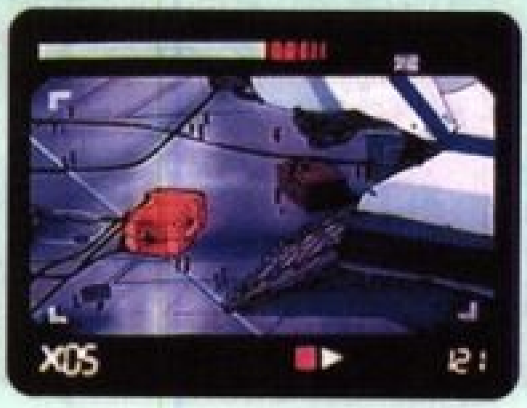
우주선 항구로 가는 알프레드는 비디오 카메라를 챙긴다



알프레드는 별거중인 아버지를 만나기 위해 우주항에 가는 것이다



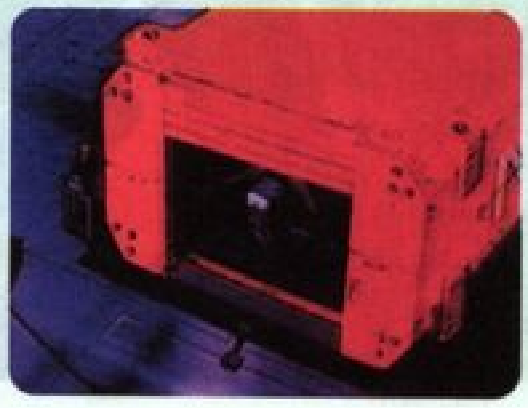
민간인 출입 금지구역에서 비디오 촬영을 몰래 하는 알프레드



그의 카메라에는 지구에서 막 도착한 컨테이너가 잡혔다. "쳇, 모빌 슈츠는 없잖아!"



우주항 직원의 눈에 띄어 혼이 나고 있는 알프레드



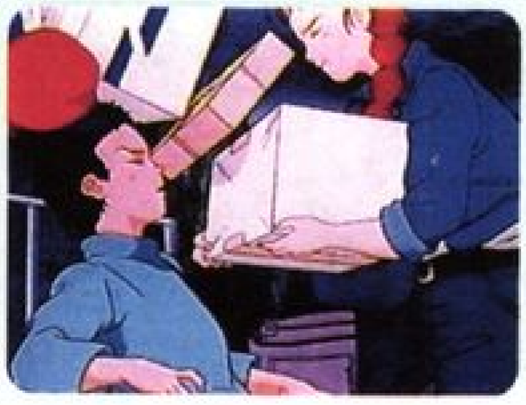
알프레드가 간 후 컨테이너에서 모빌슈츠의 머리가…



아들 알프레드와 만나고 있는 아버지



"성적은 어떻니!" 라는 질문에 시무룩해지는 알프레드



집으로 돌아오는 길에 알프레드는 누군가와 부딪친다



"나야! 크리스. 기억 안나니!" 그녀는 지구에서 막 돌아오는 길이었다



집으로 돌아온 크리스의 트렁크 속에는 지구 연방군의 군복이…



다음날 학교 근처에서 폭발이 일어났다



사이드 6의 우주 식민지에 지온군이 침입해 온 것이다



연방군을 향해 기관총을 쏘는 자크



지온군의 공격에 차례로 쓰러지는 연방군의 모빌 슈츠



등의 로케트가 고장을 일으켜 불시착한 지온의 자크



알프레드는 자크가 있는 곳까지 와서 비디오로 녹화한다



비디오 카메라를 통해 잡힌 영상 속에는 자신에게 총을 겨누는 군인이 있었다



순진한 소년과 긴장한 군인. 둘 사이에는 어색한 정적이 흘렀다

제 2화 갈색 눈동자에 비친 것



"나 참, 이런 곳까지 와서 꼬마나 상대해야 하다니…" 총을 거두는 지온군 병사 바니



'꼬마'라는 말에 욱하고 화가 나려는 알프레드였지만…



지온군의 권총을 보여주자 정신없이 들여다보는 알프레드



알프레드로부터 비디오 카메라를 빼앗아들고 녹화된 영상을 보는 바니



"돌려줘! 돌려달란 말야!" 바니의 팔을 붙잡고 늘어지는 알프레드



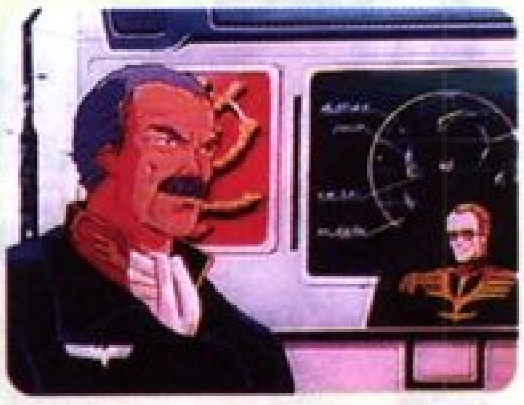
"이 계급장하고 그 비디오하고 바꿀래?" 바니가 제안을 한다



계급장과 비디오를 맞바꾸고 난 다음 바니는 구조하러 온 장교용 자크를 향해 사라진다.



전투로 학교 수업이 중단되었다는 소식에 환호성을 지르는 아이들



바니가 가지고 온 비디오 디스크의 영상에 잡힌 연방군의 신형무기, '뉴타입용 건담'에 관한 회의가 벌어지고…



슈나이더의 부대에 죽은 엔디 대신에 바니가 배치되었다



바니는 화물선 조종사로 위장하여 사이드 6에 들어가려고 한다



지온군이 사이드 6에 주둔중인 연방군을 공격한다



연방군과 지온군의 치열한 싸움



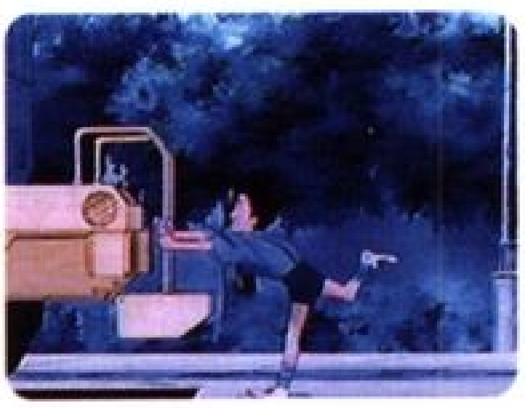
싸움 속의 난리통을 틈타 바니의 화물선은 우주항에 들어간다



길에서 넘어진 알프레드는 '그 때의 지온군 병사'를 발견하고 놀란다



바니도 알프레드에게 들키자 당황한다



지온군 침입자들의 화물차를 따라잡는 알프레드



"지온군이 왔어, 지온군이 와 주었다고!" 기뻐하는 알프레드



제 3차 슈퍼 로보트 대전 이래 꾸준히 등장하던 바니, 크리스, 그리고 건담 NT-01(ALEX)이 등장하는 '건담 0080'의 다음 회에는 어떤 스토리가 전개될 것인가? 많은 기대와 성원을 부탁드립니다.

애니 정보국



해외 정보

디즈니, 100% 컴퓨터 애니메이션 '토이 스토리' 개봉

지난 몇년 동안 출시한 작품마다 신선한 충격을 불러일으켰던 월트 디즈니사가 이번에는 더욱 충격적인 작품을 내놓았다.

'토이 스토리(TOY STORY)'가 바로 문제의 그 작품. 이 작품에는 처음부터 끝까지 100% 컴퓨터 애니메이션만을 사용하고 있다.

이제까지 30분짜리 TV시리즈물이나 실험적인 예술 애니메이션 이외에는 컴퓨터가 이렇게 많이 사용된 작품이 없었으며 극장에서 개봉되는 장편으로서 컴퓨터 애니메이션이 처음부터 끝까지 사용된 것은 이것이 처음인 것이다.



'토이 스토리'의 두 주인공 카우보이 우디와 우주전사 버즈

6살짜리 소년 앤디의 장난감 중 가장 사랑받고 있는 카우보이 인형 '우디'는 어느날 우주전사 인형 '버즈'의 등장으로 주인의 관심 밖으로 벗어난다. 사람이 보지 않는 곳에서는 장난감들끼리 생명을 가지고 움직일 수 있기 때문에 우디는 그 틈을 타서 버즈를 없애려고 음모를 꾸민다. 그러나 우여곡절 끝에 두 인형 모두 장난감을 뜯어 이상하게 개조하기로 유명한 악동 '시드'의 손에 들어가고 만다.



'토이 스토리'는 100% 컴퓨터로 만들어진 혁신적인 애니메이션이다

공동의 위기를 헤쳐나가기 위해 협동하는 두 인형의 모험과 그 속에서 싹트는 우정을 그린 이 작품은 10세 전후의 어린이들을 주된 관객층으로 설정한 어린이용 애니메이션이지만 20대의 젊은 관객들도 상당히 많을 것으로 예상되고 있다. 한국에서는 12월 23일 개봉될 예정.

슬레이어즈 정보

해외에서 폭발적인 인기를 얻은 RPG 분위기의 소설 '슬레이어즈'가 극장과 TV에서 애니메이션으로 상영되어 인기를 얻더니 다시 TV판이 레이저 디스크와 비디오로 나오기 시작했다.



최고의 마법사와 최강의 검사가 파트너가 되어 모험을 펼친다는 내용의 '슬레이어즈'

'로도스도 전기'류의 작품과는 달리 개그 터치의 가벼운 분위기를 띠고 있는 슬레이어즈는 작품성은 떨어지지만 보고 있는 동안은 즐겁게 웃을 수 있는 유쾌한 시리즈물이라는 것이 특징이다.

3X3 EYES 성마전설 2편

국내에서도 인기가 있는(그러나 폭력적인 장면이 너무 많아 문제가 되었던) 3X3 EYES(사잔 아이즈)의 새로운 OVA 시리즈인 '성마전설'의 제 2부가 12월 18일 출시





현재 국내 잡지에도 연재중인 '사잔 아이즈'

된다.

이번에는 주인공 야크모와 파이가 어떤 활약을 보일 지 기대되면서도 또 잔인한 장면들이 쏟아져나와 우리들을 기겁하게 하는 건 아닌가하는 걱정도 된다.



국내 정보

썸벨리나 출시

국내에는 '엄지공주'라는 제목으로 더 잘 알려진 서양의 동화 '썸벨리나'의 애니메이션이 국내에 출시되었다.



'타이니 툰' 등으로 유명한 워너브러더스가 제작한 이 작품은 대여용과 판매용이 함께 나왔는데 아직까지는 미온적인 반응인 듯. 극장에서 선풍적인 인기를 모았던 월트디즈니의 '라이온 킹' 등의 판매량을 따라가기에는 역부족일 듯하다.

우리말 녹음과 한글 자막용 2가지가 있으며 정가는 2만원이지만 용산전자상가 등에서는 도매가로도 구입이 가능하다.

문체부 만화문화가 상 시상

문화체육부는 만화가들의 창작의욕을 높이기 위해 '제 5회 한국만화문화가 상'의 수상자를 선정해 지난 11월 10일 대한출판문화회관에서 시상식을 가졌다.

이번 만화문화가 상의 수상자로는 저작상 부문에 '임꺽정'의 이두호씨, 출판상 부문에 '신나는 만화교실'의 대교출판, 신인상 부문에 '검정고무신'의 이우영씨, 공로상 부문에 '만화진흥공동협의위원' 등이 선정됐다.

그러나 94년에 연재되기 시작한 만화 '검정고무신'의 작가에 대해 95년 11월 10일에 '신인상'을 주었다는 것은 이해하기 어려운 일로 논란의 소지가 있었으나, 문체부의 만화문화가 상이라는 것 자체가 정부의 행사치고는 너무 홍보가 부족해서 크게 문제시되지 않은 듯하다.

제이콤, 애니메이션 사업 본격화

제일제당과 김종학 감독이 공동설립한 제이콤이 최근 애니메이션 사업부를 신설하여 애니메이션 사업에 본격 진출했다.

국내 애니메이션 산업의 활성화를 위해 새로운 사업부를 설립한 제이콤은 국내 및 아시아 애니메이션 시장을 1차 공략한다는 목표 아래 최근 극장용 애니메이션 2편과 TV용 애니메이션 2편에 대한 제작 준비에 들어갔다고 밝혔다.

현재 애니메이션 사업을 준비하고 있는 곳은 제일제당 이외에도 쌍용, 삼성 등이며, 다른 대기업들도 애니메이션 사업을 검토하고 있어 그 귀추가 주목되고 있다.

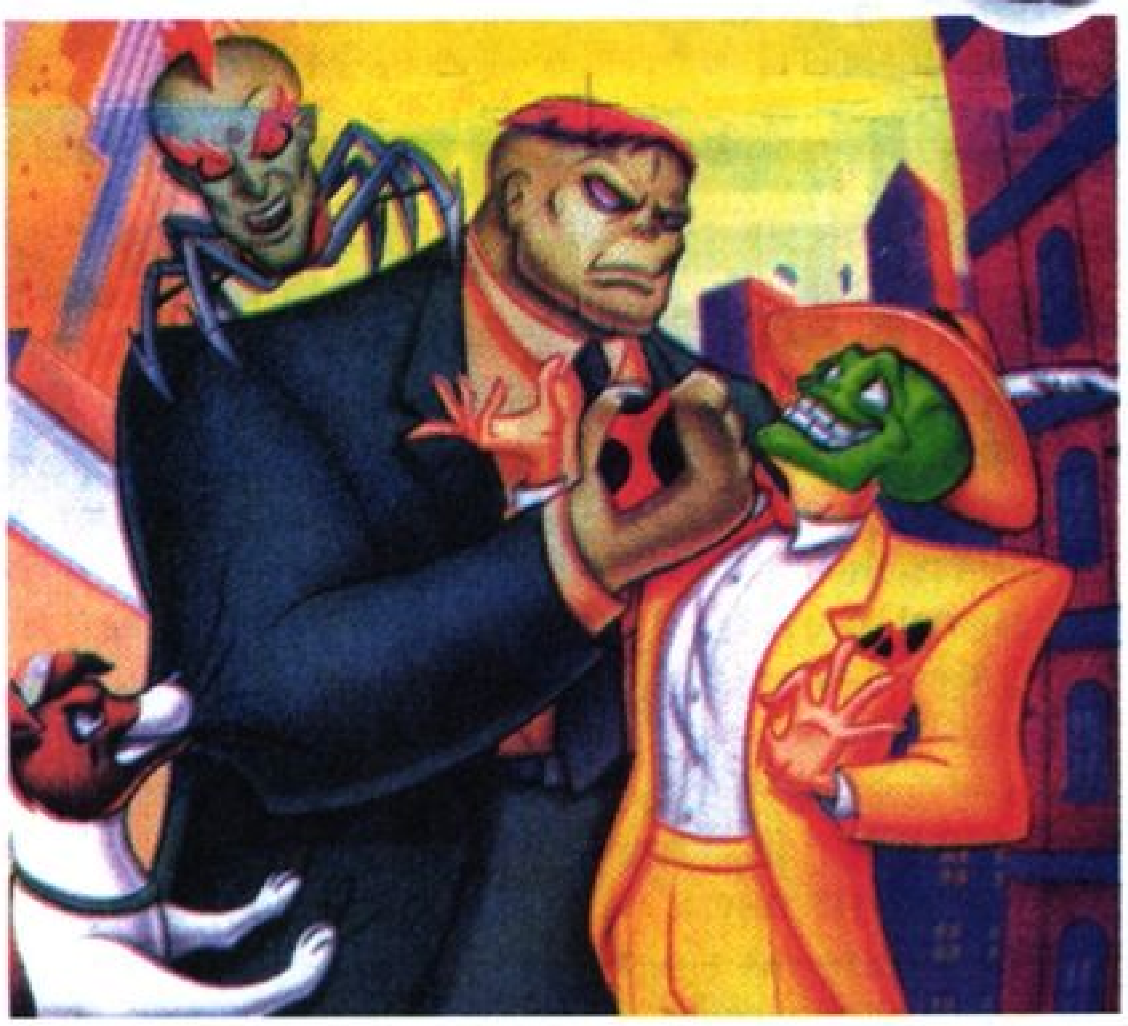
애니메이션으로 등장한 '마스크'

캐나다 작가가 그린 만화를 소재로 미국의 헐리웃에서 만들어졌던 영화 '마스크'. 미국은 물론 한국에서도 큰 인기를 모았던 이 영화가 이번에는 장편 애니메이션 시리즈로 만들어졌다. 물론 제목은 똑같이 '마스크'.

그리고 그 애니메이션 '마스크'가 우리나라의 중소 프로테이프 제작사인 RGB를 통해 12월중에 국내에 본격적으로 출시된다.

12월 5일 대여용 비디오 7편이 출시되고, 18일부터는 소비자 직접 판매용으로 2편이 판매될 계획. 미국에서는 6백만개 이상 판매된 이 비디오가 국내에서는 어떻게 판매될 지 궁금하다.





만화 마스크의 장면

애니 칼럼

'신세기 에반게리온' 이 우리에게 시사하는 바

글 : 박병호 (만화 칼럼니스트, 〔애니세대〕저자)



악마적으로 주인공의 로보트가 디자인된 '신세기 에반게리온'



복잡한 복선들의 밑에는 어떤 진실이 숨겨져 있을까?



미사일을 한손으로 받아 부수는 '사도'. 이런 액션 신에서도 창의력이 돋보인다

몇주 전 필자는 일본에서 보내온 비디오 테이프 2개를 보고 깊은 상념에 젖었다. 제목은 '신세기 에반게리온'. '나디아'와 'TOP을 노려라' 등으로 유명한 기획그룹 가이낙스가 기획 제작한 TV용 애니메이션이다.

10월부터 일본에서 방영되기 시작한 이 25분짜리 시리즈물의 8회분을 그것도 일본에서 아직 방영되기 전에 일본 가이낙스 측으로부터 받아 한꺼번에 보고나서 몇가지 충격을 받았다.

첫번째 충격은 기존의 로보트 물과 궤를 달리 한다는 점이었다. 이제까지의 '거대 로보트 만화'들은 주인공이 탑승하는 로보트의 디자인이 멋있었고 주인공은 늘 자신감에 넘쳐있었다. 그런데 에반게리온에 나오는 로보트들은 그렇지 않다. 오히려 악마적인 디자인을 가지고 있다. 게다가 주인공은 전장에 떠밀려나갈 때마다 공포에 떨고 있는 약한 모습을 보여주고 있다. 이런 모습들이 한데 어우러져서 작품 전체의 리얼리티를 높여주고 있는 것이다.

두번째 충격은 기존의 TV 애니메이션들과는 비교가 되지 않을 만큼 여러 겹으로 깔린 복선들이었다. 어느 작품이든지 시청자의 눈길을 계속 끌기 위하여 수수께끼를 한 두가지 준비하고는 스토리의 전개에 따라 천천히 그 베일을 걷어올리곤 했었다. 그런데 에반게리온을 둘러싸고 있는 베일, 즉 복선은 양적으로나 질적으로나 상당한 수준의 것이었다. 인류의 생존을 위협하는 '사도'의 정체도 수수께끼이며, 현재 주인공의 아버지가 추진하고 있는 '인류 보완계획'과 '아담'의 존재, 비정상적인 성격의 소유자 레이의 과거 등도 호기심을 강하게 자극하고 있다.

세번째 충격은 세심한 곳에까지 신경을 쓴 치밀함이었다. 거대한 로보트가 한발 내딛을 때 근처에 있던 공중전화 박스의 유리창에 금이 가는 장면, 폭발에 의한 굉음이 들린 후 한 박자 지나서 후폭풍이 부는 장면 등은 이제까지의 로보트 물들이 놓치고 있었던 '작은 부분의 리얼리티'였다.

이 세가지 충격을 한 마디로 정리하여 말한다면 '뛰어난 기획력에 대한 감탄'이라고 할 수 있다. 우수한 기획이 좋은 작품을 만들어내는 밑바탕이 된다는 것은 누구나 알고 있는 사실. 그럼에도 불구하고 우리나라의 애니메이션 업계는 이 기획 작업에 너무 소홀한 경향이 있다.

애니메이션이 붐을 이루니까 우리나라의 업체들이 너도나도 한탕주의로 나서는 경향이 있다. 그런 업체들은 한결같이 '빨리빨리 기획을 내서 금방 작품을 내놓자'는 자세를 보이고 있다. 이래서야 한 작품을 기획하는 데에 2년 이상을 할애하는 디즈니를 따라잡는다는 것은 꿈도 꾸지 말아야 할 것이다.


VIDEO GAME PERFECT GUIDE
집중공략
●PS 비욘드 더 비욘드
●SFC 로맨싱 사가 3

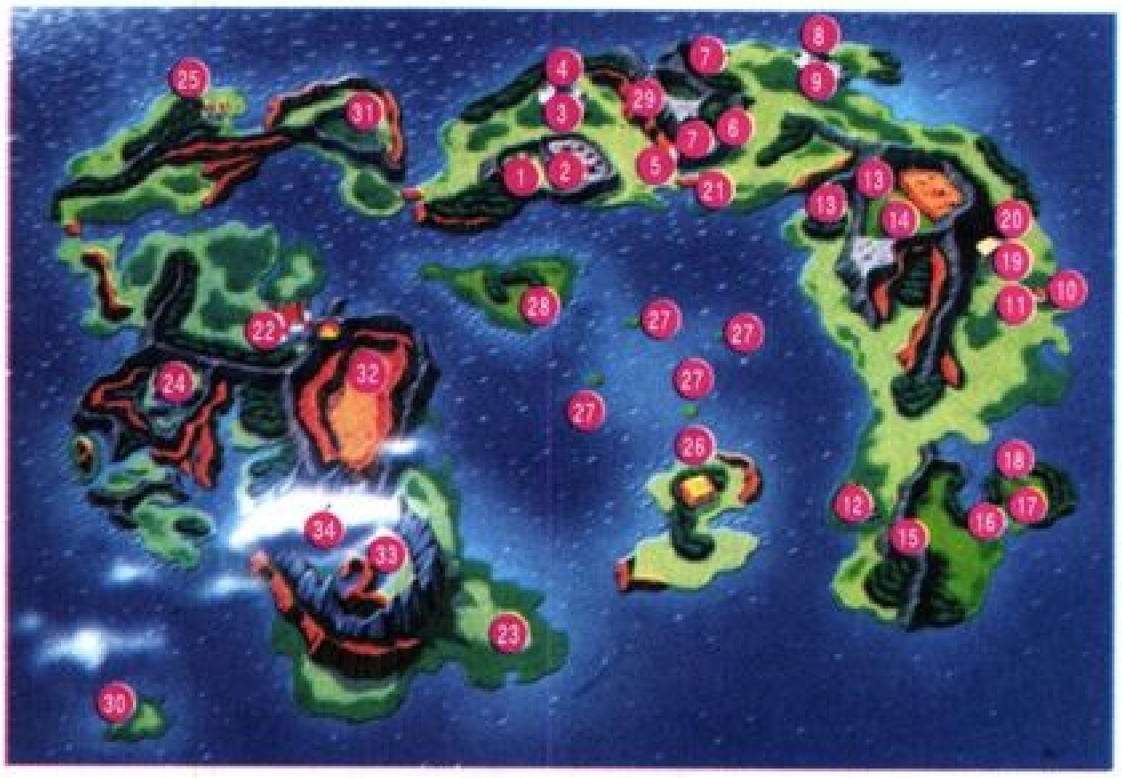
플레이 스테이션 최초의 정통파 RPG

비욘드 더 비욘드

– 머나먼 카난에 –

장 르	롤플레잉	발매일	95년 11월 3
제작사	카멜롯	가 격	5,800엔

지금까지 차세대 RPG에 굶주렸던 왔던 유저들을 만족시킬 만한 차세대 기종의 최초 정통파 RPG인 비욘드 더 비욘드가 PS에 등장했다.



〈전체맵〉
1.아이라마을 2.나락의 동굴 3.마리온성 마을 4.마리온성 5.동쪽 국경의 교회 6.나무탑 던전 7.드래곤의 동굴 8.마리온성 9.마리온성 마을 10.오파마을 11. 신들의 신전 12. 몽마르트 마을 13.민들레 던전 14.시몬 마을 15.무지개 언덕 16.모아이 마을 17.이스터섬 18.물의 신전 19.콩나무 던전 20.신들의 탑 21.사라군성 국경다리 22.반돌성 23.리브마을 24.발바로스성 25. 미스트랄마을 26.디시프린 섬 27.석판의 사당 28.피티 섬 29.용들의 사원 30.포츤 섬 31.얼음의 동굴 32.질 마을 33.카난 마을 34.카난신전

버튼조작설명

방향키: 캐릭터의 이동, 윈도우가 나왔을 때 커서 이동에 사용

원: 커맨드 결정, 메시지의 전달 외에 통상시 윈도우를 열 때 사용

세모: 통상시에 누르면 조사하다와 말하다를 자동으로 실행시킨다.

엑스: 커맨드 취소나 윈도우를 닫을 때 사용. 그 밖에 메시지를 넘길 때도 사용된다.

L1, R1: 세모버튼과 같은 역할

L2: 전투화면에서 시점을 바꿀 수 있다.

각종 커멘드 설명

1.기본 윈도우

말하다: 대화할 때 사용한다.

조사하다: 물건을 조사하거나 보물상자 등을 열 때 쓴다.

마법: 필드에서 쓸 수 있는 마법을 불러낼 때 사용된다.

아이템

소비하다: 아이템을 소지할 때 사용된다.

사용하다: 아이템을 이용할 때 사용된다.

건네주다: 다른 동료에게 건네줄 때 사용된다.

버리다: 아이템을 버릴 때 사용된다.

준비

힘: 캐릭터의 스테이터스를 볼 수 있다. 이상태에서 동그라미 버튼을 누르면 캐릭터가 가지고 있는 마법이 표시된다.

대열: 전투시 캐릭터의 위치를 설정한다. 방어력이 약한 캐릭터는 후방에 배치하자.

상태

메시지: 대화시의 메시지 속도를 설정한다.

전투: 전투시 윈도우의 ON/OFF를 결정한다

윈도우: 윈도우의 상태를 결정한다.

2. 스테이터스

클래스: 캐릭터의 직업

상태: 캐릭터의 건강상태

VP: HP와 비슷한 역할로 이것이 0이 되면 그로기 상태가 된다.

LP: 캐릭터의 생명력을 표시한다. 그로기에서 회복될 때 소비되며 0이 되면 캐릭터가 죽는다. 숙소에서 보충할 수 있다.

MP: 그 캐릭터의 마력을 표시한다. 0이 되면 마법을 사용할 수 없다.

능력치: 기본 능력치

완력: 힘을 나타낸다.

수비력:수비력을 나타낸다.

민첩성: 전투시의 순번에 영향을 준다

현명함: 마법의 위력에 영향을 준다

운: 공격의 성공율과 회피율 등에 영향을 준다.

전투능력: 장비한 무기 등의 수치도 종합된다.

공격력: 완력에 무기의 위력을 합한 공격력

방어력: 수비력에 방어구의 수치를 합한 방어력

민첩성: 무기의 무게를 감한 민첩성

EXP: 현재 경험치

NEXT: 다음 레벨업까지 필요한 경험치

3. 전투시

싸우다

작전

차지: 자신이 가진 모든 아이템이나 마법 등을 사용해 전력을 다해서 싸우는 전법이다. 강적을 만났을 때 사용한다.

리저브: 마법의 사용을 완전히 봉쇄시키고 싸우는 전법이다. 강적을 앞두고 MP를 절약해야 할 경우에 사용하자.

화이트: 그냥 보통정도로 싸운다.

가드: 수비위주로 싸운다. 동료의 생명을 가장 중요시 하는 작전.

매뉴얼: 모든 캐릭터의 행동을 직접 컨트롤한다.

4. 아니의 집에 있는 보물상자

99999원이 넘는 돈이나 이벤트를 클리어하고 쓸모가 없어진 아이템을 보관할 수 있다. 드래곤 퀘스트의 보관소와 같은 역할이다.

보관하다

소지품

돈

꺼내다

도구

방어구

무기
돈
그만두다

APS시스템에 대해서

APS는 액티브 플레잉 시스템의 약자로 비요비요의 독특한 연타시스템을 말한다. 전투시 커맨드를 실행할 때에 버튼을 연타하면 그것이 전투에 도움을 주는 시스템이다. 다시 말해, 공격시에는 더블공격이나 필살 일격, 수비시에는 방어나 반격, 그로기에서 회복될시에는 통상때보다 VP회복치가 두배가 되든지 아니면 LP의 소비가 반으로 줄게 된다. 연타를 하는 타이밍은 각 행동이 일어나기 직전에 캐릭터가 빛날 때 동그라미나 엑스 버튼을 연타하면 된다. 연타에 성공하면 소리가 나게 되는데, 약간 피곤하지만 상당히 효과적이다. 강적을 만났을 때 이용하면 도움이 된다.

마법 리스트

비욘드에서의 마법은 사람마다 쓸 수 있는 마법이 정해져 있고 마법에 레벨제를 채택하고 있어 마법의 레벨이 높아질수록 강한 위력을 내거나 사용되는 범위가 넓어진다. 전투중 마법을 선택한 후, 방향키를 이용해 사용할 마법의 레벨을 선택할 수 있다.

마법 리스트

마법명칭	소비MP	마법의 효과
회복계 마법		
힐 LV 1-4	3-20	1인의 VP를 회복시킨다
힐레인 LV 1-2	6-11	전원의 VP를 회복시킨다
보조마법		
리카바 LV 1-2	3- 5	스테이테스 이상이 회복
웨이크업 LV1-2	2- 4	수면상태에서 회복된다
프로텍트 LV 1-2	5- 9	일정시간 동안 방어력을 25% 올려준다
어택 LV 1-2	6-10	일정시간 동안 공격력이 2배로 오른다
일류전 LV1-2	3- 7	일정시간 동안 회피율을 올려준다
슬로우 LV1-2	3- 5	일정시간 동안 적의 방어력이 떨어진다
콘퓨전 LV1-2	5- 9	적을 혼란시킨다
디스펠 LV1-2	3- 6	적의 마법을 봉인한다
이스케이프 LV 1	8	던전에서 탈출할 수 있다
공격 마법		
파이어볼 LV 1-4	2-12	화염공격
아이스스톰 LV 1-4	5-12	얼음공격
썬더프레아 LV 1-3	6-16	번개공격
토르네드 스핀 LV 1-4	4-12	회오리 바람으로 데미지를 입힌다
호리라이트 LV 1-4	3- 9	성스러운 빛으로 데미지를 입힌다
시프라이즈 1	12	랜덤으로 아무 마법이나 하나가 나간다
소울스틸 1	7	적의 영혼을 빼앗아서 죽인다
스틸 1	0	적의 MP를 흡수해 자기 것으로 한다
소환마법		
윈디네 LV 1-2	12-18	물의 요정 윈디네를 소환한다
사라만다 LV 1-2	6-11	불의 요정 사라만다를 소환한다
사모닝 LV 1-4	3-10	랜덤으로 몬스터 하나를 소환한다
톨 LV 1-2	16-20	파괴신을 소환한다.
타이탄 LV 1-2	10-15	대지의 요정 타이탄을 소환한다
스타이나 LV 1	9	스타이나를 불러 와서 화염공격을 한다

아이템 리스트

이름	가격	아이템의 효과
약초	10	VP를 10 회복시킨다
치료열매	100	VP를 25 회복시킨다
치료약병	500	VP를 35 회복시킨다
마법약병	600	MP를 20 회복시킨다
해독초	20	중독에서 해독시킨다
리프렛슈약초	200	마비에서 회복시킨다
멀리보는 구슬	300	주변을 더 넓게 볼 수 있다
연막탄	500	전투에서 도망갈 수 있다
부적의 정수	200	적을 만나는 확률을 줄인다
길잡이 가지	400	던전에서 탈출시킨다
맛있는 고기	200	적을 만나는 확률을 높인다
체력의 근원	600	VP의 최대치를 2-5 올린다
지혜의 근원	600	현명함을 2-5 올린다
민첩함의 근원	600	민첩함을 2-5 올린다
수비의 근원	600	방어력을 2-5 올린다
생명의 근원	600	LP의 최대치를 2-5 올린다
마력이 근원	600	MP의 최대치를 2-5 올린다
성장의 근원	600	경험치를 2000-5000 올린다
민첩함의 보석	1000	전투중에 2회 공격률이 상승한다
수비의 보석	1000	마법 데미지가 절반이 된다.
반격의 보석	1000	전투중 반격률이 상승한다
회심의 오브	1000	전투중 크리티컬의 확률이 오른다
화염의 카드	1000	파이어볼 레벨3
눈보라의 카드	1000	아이스스톰 레벨 3
번개의 카드	2000	썬더 프레아 레벨 3
용의 카드	2000	파이어브레스 레벨 2
신기한 항아리	200	?
작렬의 항아리	10000	사라만다 레벨2 마법을 쏜다 민첩함의
반지		6000 AG가 5 오른다
지킴의 반지	6000	방어력이 3 오른다
부활의 약초	10000	LP가 0이되어 죽은 동료를 부활시킨다.

프롤로그

먼 옛날 마족과 신족에 의한 큰 싸움이 있었다. 그 싸움은 이 세계에 있는 모든 생물들을 삼켜버리지는 않을까 생각될 정도로 무시무시한 싸움이었다. 하지만 모든이가 상처입고 모든이가 슬퍼하고 모든이가 극도로 피로해 졌을때 드디어 신족과 마족은 깨달았다. 자신들이 저지른 부질없는 싸움에 얼마나 많은 것들을 잃어야 했는지를… 더 이상 아무도 싸움을 원하는 이는 없었다. 하지만 원래부터 상반되는 빛과 어둠의 공존을 허용할 정도로



마리온성을 내려다 보고있는 반돌왕과 슈타트. 그들의 뒤에는 병사들이 대기하고 있다.

이 세계는 너그럽지 못했다. 때문에 그들은 지상과 지하로 사는 세계를 가르고 서로 침범하지 않기를 맹세한 뒤, 각각의 무리를 이끌고 계약한 서로의 땅으로 떠났다. 카난을 경계선으로 한 뒤…

그리고 오랜 세월이 지났다.

이야기의 시작

아이라 마을에 살고 있는 소년 핀은 원래 마리온국의 기사 케빈즈의 아들로 아버지의 옛 상관인 가라하드에게 맡겨져 키워지고 있었다. 아버지를 만날 수 있는 것은 오직 한달에 한번 있는 검술 연습 때뿐. 검술 연습에 지쳐 있는 핀을 업고 오는 케빈즈에게 가라하드의 딸인 아니는 투정을 부린다. 케빈즈는 가라하드에게 핀이 열심히 연습한 상으로 마리온 성에 놀러오는 것을 허락해 주라고 말하며 성으로 떠난다. 가라하드는 깨어난 핀에게 나락의 동굴로 가서 성스러운 물을 떠오면 마리온 성으로 가는 것을 허락한다고 말하는데…



케빈즈가 핀을 너무 못살게 군다고 불평하는 아니. 핀을 좋아하는지도.

말괄량이 아니



아니집의 지하실. 벽에 있는 칼은 조사하면 자동적으로 장비된다.



앗!!! 문어다리 괴물이 아니를…

아니는 자기도 핀과 같이 가겠다고 고집을 피우다가 야단을 맞고 어디론가 가버린다. 가라하드는 핀에게 물을 담아올 수통을 주면서 지하실에 가서 무장을 갖추고 출발하라고 한다. 지하실에 내려가 보물상자에 있는 것을 모두 꺼낸 뒤 벽에 붙어있는 검을 장비하면 준비는 끝이다. 무기및 방어구의 장비는 자동적으로 행해진다. 나락의 동굴은 바로 마을 남쪽으로 약간만 내려가면 되는데 약간 전진하다보면 어디선가 아니가 갑자기 뛰어나온다. 자신도 충분히 싸울수 있다면서 혼자서 가버리는 아니. 아니를 뒤쫓아 전진하다보면 갈림길이 나온다. 아니가 왼쪽으로 간 것 같기도 하지만 일단 오른쪽으로 먼저 가기로 한다. 맨 아래층에 가면 연못이 있고 그 앞에서 수통을 사용하면 물을 담을 수 있다. 그런 후에 아니를 찾아서 가면 아니는 괴물에게 잡혀서 더러운 연못으로 끌려들어간다. 이때 당황하지 말고 조금 전에 연못에서 얻은 성스러운 물을 뿌리면 아니를 구출할 수 있다.

함락당한 마리온 성



아버지를 만나 기뻐하며 죽는 베루시. 아니의 힘에 의해 소생한다

아니를 야단치고 있던 가라하드 앞에 아들 베루시가 사경을 헤매는 모습으로 등장한다. 마리온 성이 반돌군의 기습을 받아 점령되었다는 소식을 전하고 죽는 베루시. 그런 오빠의 시체를 붙잡고 우는 아니의 몸에서 갑자기 신비한 빛이 나면서 베루시는 소생한다. 동굴에서 먹었던 성스러운 물의 힘으로 아니에게 마법의 힘이 생긴 것이다. 아버지의 안부를 걱정한 핀은 베루시와 아니를 데리고 마리온 성으로 길을 떠난다.

왕자를 구해라

마리온 성에 도착한 일행. 곳곳에 왕자 애드워드를 내일 아침 처형하니 용사 삼손은 빨리 자수하라는 방이 붙어있다. 마을 사람들과 대화를 하다보면 갑자기 소란이 일어나면서 삼손이 등장한다. 병사들을 쓰러트린 뒤 묘지로 도망가는 삼손. 곧바로 뒤쫓아가도 아무런 흔적이 없다. 일단 아까 삼손이 나온 집안에 들어가서 탁자를 조사해 보자. 그러면 계단이 나타나는데 안의 스위치를 작동시키자. 그런 뒤에 다시 묘지에 가보면 비밀통로를 발견할 수 있다. 그 안을 전진하면 용사 삼손을 만날 수 있는데 삼손과 함께 에드워드 왕자를 구하러 가게 된다. 감옥에 도착하면 에드워드 왕자가 갇혀있다. 방안에 있는 병사들을 해치우고 열쇠를 얻어서 왕자를 구출하자.



마리온 제일의 용사 삼손의 등장!! 적병들이 몸서리를 친다



탁자를 조사하면 비밀통로가 생긴다.



삼손과의 만남. 으 굉장히 무섭게 생겼군.

저주받은 삼손

왕자를 구해 탈출하는 일행 앞에


라무우에 의해 저주가 걸리는 삼손. 역시 여자는 무서워

마녀 라무우가 등장한다. 라무우는 삼손에게 저주를 건 뒤 너희들도 도망갈 수 있으면 도망가보라는 말을 남기고 사라지는데… 그 뒤 삼손의 능력은 대단히 약화되어 버린다. 감옥을 탈출한 뒤 삼손은 적의 추적을 피해 두패로 갈라져 행동하자고 하며 동쪽 국경의 교회에서 만날 것을 약속한 뒤 십자가를 주고 떠난다. 핀 일행이 교회에 도착하면 신부밖에는 없는데, 그에게 십자가를 사용하면 비밀통로를 열어준다. 통로 안에는 퍼즐을 풀지못해 고민하고 있는 왕자가 있다. 퍼즐은 간단한 것이므로 쉽게 풀 수 있을 것이다. 퍼즐이 풀리면 앞으로 전진할 수 있다.


그리 힘들지 않은 퍼즐이다. 어렸을 때 많이 해봤겠지

사라군 성을 향해

동굴로 들어간 일행은 적병들의 추격을 받는데, 베루시는 뒤를 자신


모두를 위해 자신을 희생시키는 베루시. 음 과연 사나이!!


잠자는 용이 길을 막고있어서 전진할수 없다


열매를 굴려서 구멍을 막자


거미줄이 없는 구멍은 한층에 하나뿐이다

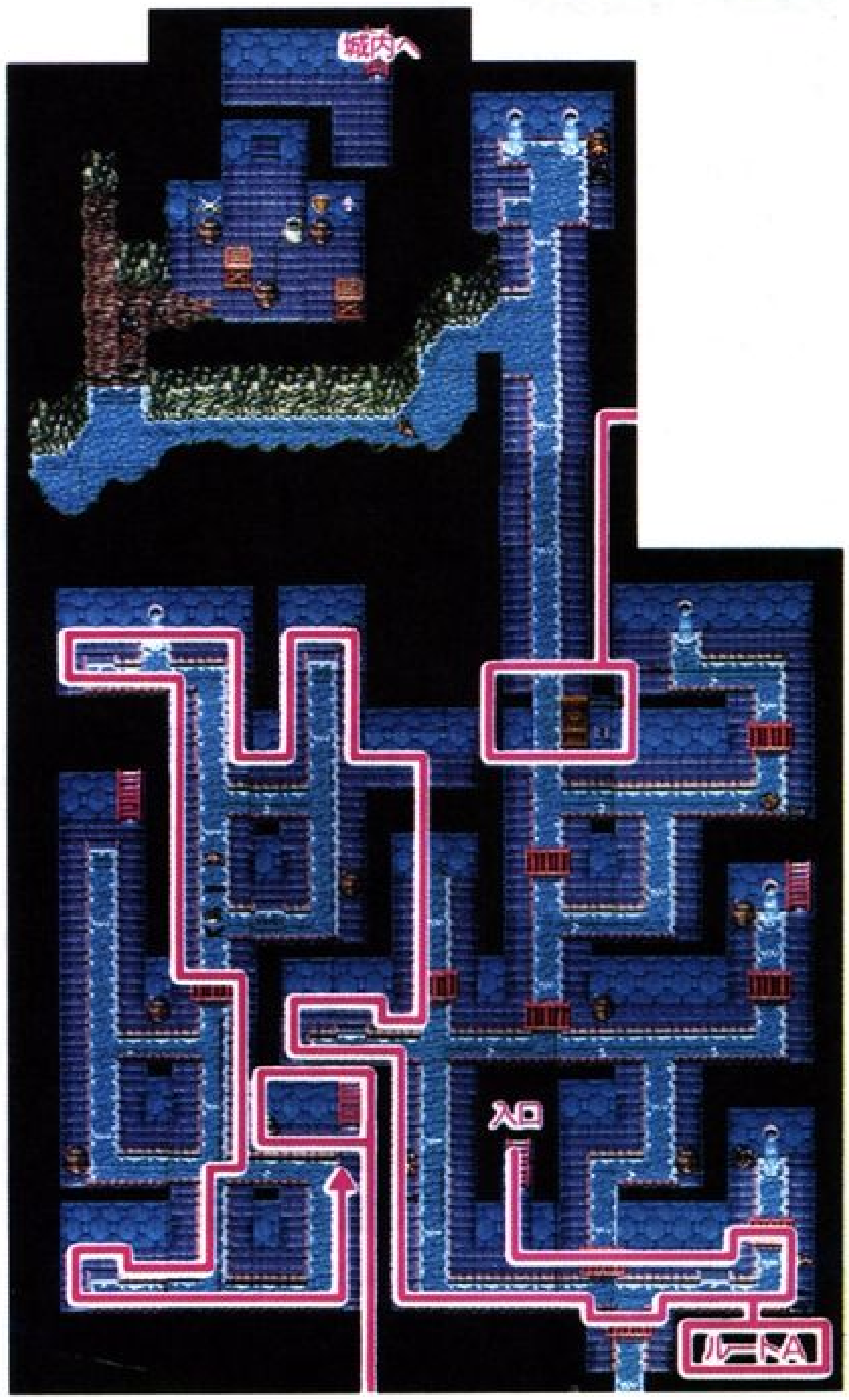
에게 맡기고 도망을 가라면서 혼자 남는다. 베루시를 뒤로 하고 떠나는 일행. 동굴 도중에 길을 잃은 신부가 있는데 꼭 구하도록 한다. 동굴을 빠져나가면 여관이 있으니 일단 휴식을 취하자. 신부를 구한 경우에는 그곳에서 세이브도 할 수 있다. 그 신부에게 삼손의 저주를 풀어달라고 부탁하면 너무 강력한 저주라 자신의 힘으로는 풀 수 없다고 말한다. 숙소 위쪽에 있는 동굴 안에는 거대한 드래곤이 잠자고 있지만 지금은 갈 필요가 없다. 일행은 왕자의 고모가 왕비로 있는 이웃나라 사라군 성에 가서 원병을 청하기로 하고 계속 동쪽으로 향한다. 사라군에 가기 위해서는 나무탑 던전을 통과해야만 한다. 전반부는 나무열매를 굴려서 구멍을 메우며 전진하면 된다. 후반부는 반대로 구멍으로 떨어지는 식인데 아래층에 거미줄이 있는 구멍으로는 떨어질 수 없으니 주의해야 한다. 던전을 빠져나와 눈앞의 동굴을 통과하면 바로 사라군 성이다.

대신의 음모

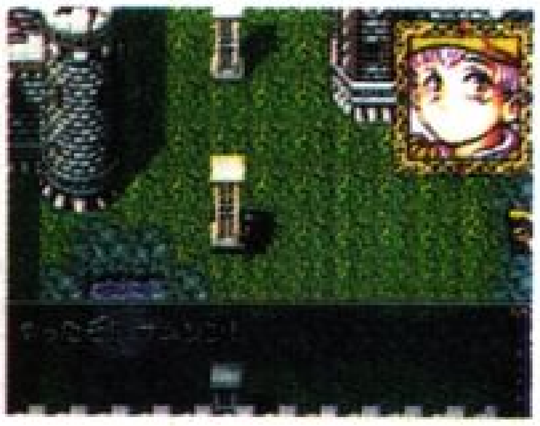
사라군 성에 도착한 일행은 성으로 가서 왕을 만나려 하지만 대신은 좀 기다리라면서 통과시켜 주지를 않는다. 곤란해 있던 차에 성안에서 꼬마가 나와 그레드 장군이


대신과의 첫대면. 왠지 수상해보이는 얼굴이다

여러분을 만나고 싶어한다며 지하수로를 통해 성 안으로 들어오라고 한다. 마을의 우물을 조사하면 지하수로로 들어갈 수 있는데 성 안으로 들어가는 길은 잠겨져 있으므로 먼저 열쇠를 얻어야 한다. 열쇠



지하수로 던전지도. 우선 열쇠부터 얻자



기둥들기에 실패하는 삼손. 왠지 불쌍해 보인다



왕비에게 신기한 열매를 받은 뒤 셔먼의 마을로 출발!

는 주점의 보물상자 안에 있는데 지하수로를 통해 들어갈 수 있으므로 수로 맵을 참조하자. 출구에는 기사 바이슨이 기다리고 있는데 만약 왕에게서 도움을 얻지 못하면 다시 이곳으로 오라고 말한다. 마을로 돌아오면 성 안으로 들어갈 수 있게 된다. 왕을 만나게 된 일행은 사정을 설명하지만 대신은 그들이 가짜라고 주장한다. 만약 정말 삼손이라면 저기있는 기둥을 들어보라고 말하는 대신. 그러나 저주 때문에 힘이 약해진 삼손은 기둥을 들지 못한다. 가짜로 몰려 쫓겨나게 되면 수로를 통해 다시 성 안으로 들어가자. 이번에는 왕비와 바이슨이 기다리고 있는데 원군을 청하려면 삼손의 저주를 풀어 진짜라는 것을 증명하는 수밖에는 없다며 남쪽에 있는 셔먼의 마을로 가면 저주를 풀 수 있을 거라고 말한다. 떠나는 일행에게 왕비는 마리온 국의 위기를 구할꺼라고 전해지지는 신비한 열매를 건내준다.

셔먼의 마을로

무거운 발길을 옮겨 다시 길을 떠나는 일행. 사라군 성 사람들의 말을 들어보면 성 남쪽에는 반돌 제국군이 주둔해 있으므로 동쪽으로 돌아가라고 말한다. 동쪽으로 전진해 해안선을 따라 남쪽으로 가다보면 사막에 오파 마을이 있다. 앞으로는 당분간 아이템을 보충할 수 없으므로 여기서 회복 아이템을 충분히 사두자. 셔먼의 마을은 서쪽 산너머에 있다고 한다. 이 마을의 서쪽 산기슭에는 신들의 신전이 있는데 그 위에 탑같은 것이 떠있는 것을 볼 수 있다. 그 탑은 세상에 불길한 일이 있을 때만 나타나는 탑이라고 한다. 일단 탑을 뒤로 하고 셔먼 마을로 향하자. 마을 서쪽의 산을 남쪽으로 돌아가면 민들레 던전이 등장한다. 이 던전은 약간 복잡한 구조지만 쉽게 통과할 수 있다. 민들레 던전 외부의 맨 위쪽에 있는 마법석은 매우 중요한 아이템이니 꼭 얻도록 하자.



민들레 던전 내부. 안개 때문에 잘 보이지 않는다.



민들레 던전의 외측 지도. 정상에 마법석이 있다

풀리지 않는 저주

셔먼들의 나라인 시먼에 도착하면 일단 마을 북쪽으로 가서 셔먼의 장로를 만나자. 하지만 장로의 힘도 삼손의 저주를 풀기에는 부족했다. 장로는 셔먼의 대마도사 호네트를 찾아가라고 말한다. 호네트는 마을 동쪽의 제단에 있지만 마법으로 막아놓은 돌 때문에 제단으로 갈 수가 없다. 호네트가 제단으로 간 이유는 신들의 탑 때문인 것으로 보인다. 여기서 일단 포기하고 마을의 서쪽으로 가자. 집안에 있는 마도사가 소환마법을 연구하는데 마법석이 필요하다고 한다. 아까 얻은 마법석을 건네주면 마도사는 실험을 시작하는데, 실험 도중 항아리는 폭발하고 거기서 노란 슬라임 한 마리가 나온다. 슬라임은 핀들을 따라오는데 마을을 벗어나려는 순간 슬라임은 달걀같은 사람으로 변한다. 그의 이름은 톤도로 바깥세상을 구경하고 싶어서 변화의 분을 사용해 집을 나온 셔먼인데 변화의 분을 너무 과용한 나머지 본래의 모습으로 돌아가지 못하게 된다. 그를 동료로 얻어 다시 길을 떠나는 일행. 톤도는 레벨 11부터 소환마법을 쓸 수 있다.



장로는 삼손의 저주를 풀지 못한다. 겨우 여기까지 왔는데…



본모습으로 돌아가지 못하는 톤도. 어머니를 걱정시킨 벌이다!!!

달의 파편을 찾아라

민들레 던전을 다시 빠져 나와서 해안선을 따라 남쪽으로 내려오면 몽마르트라는 항구도시가 있다. 사람들의 말에 따르면 그 근방에 도미노라는 유명한 해적이 있는데 그에



신들의 신전 지하 6층. 머리나쁜 사람은 통과가 힘들껄



밤의 축제를 보고싶지만 잠 때문에… 누가 내게 달의 파편을…



여기가 신들의 신전이다. 윗쪽이 신들의 탑

대한 정보는 밤에 와야만 들을 수 있다고 한다. 남은 힌트는 이것뿐이니 도미노를 만나보기로 하자. 그렇다면 밤에 마을에 올 방법을 찾아야 하는데, 마을 사람의 말에 따르면 낮을 밤으로 바꾸어 주는 달의 파편이란 아이템이 신들의 신전 안에 있는 것 같다. 일단 오파로 가서 아이템을 보충하고 신들의 신전으로 가자. 힘든 적들이 많이 나오므로 회복 아이템과 비싸더라도 마법의 약병을 준비해서 가도록 한다. 던전에 들어가면 가운데 제단이 있는데 지금은 용무가 없다. 오른쪽의 계단으로 올라가서 나무줄기를 타고 지하로 내려가면 던전이 시작된다. 이 던전에서는 스위치를 밟으면 다리의 위치가 바뀌는데, 적들이 많이 나오기 때문에 길을 찾기가 대단히 힘들다. 끈기있게 전진하자. 보물상자에는 좋은 것들이 많으니 반드시 손에 넣도록 하자. 제일 어려운 지하 6층은 아래의 지도를 참조하기 바란다.

도미노를 만나러

달의 파편을 얻으면 몽마르트로 돌아와서 마을에 들어가기 전에 사용해서 낮을 밤으로 바꾸자. 달의 파편은 반복해서 사용할 수 있다. 밤의 몽마르트는 축제의 도시로 바뀌는데 좋은 무기들도 살 수 있고 보물상자도 손에 넣을 수 있다. 주점으로 가면 도미노의 친구를 만날 수 있는데 도미노는 지금 마력의 항아리를 가지고 신비의 물을 담으러 이스터 섬으로 갔다고 한다. 마을 밖으로 나가 달의 파편을 써서 낮으로 만든 뒤에 마을로 들어와 부두에 앉아 있는 사람에게 말을 걸면 달의 파편을 모아이상으로 바꿀수 있다. 이스터 섬은 마을의 동쪽에 있다고 하니 이스터 섬을 향해서 출발하자. 이스터 섬으로 가는 도중에 안개가 끼어있는 무지개 언덕을 지나게 되는데 막다른 길이 나오면 건너편을 살펴보아 용머리 모양의 석상을 찾자. 그것에게 가까이 가면 석상이 사람들을 빨아들여 건너편으로 건너갈 수 있게 해준다.



석상은 건너편의 사람을 자기쪽으로 끌어들인다

힌트1

가끔 아이템을 장착하면 삼손처럼 저주가 걸리는 경우가 있다. 그것은 저주에 걸린 아이템 때문인데 그런경우에는 교회에 가서 치료를 받으면 무기를 해제시켜 준다.(무기의 저주를 풀어주는 것이 아님) 저주받은 아이템은 카오스의 …, 악마의 … 같은 불길한 이름이 붙어있기 때문에 간단히 구별할 수 있다.

이스터 섬으로

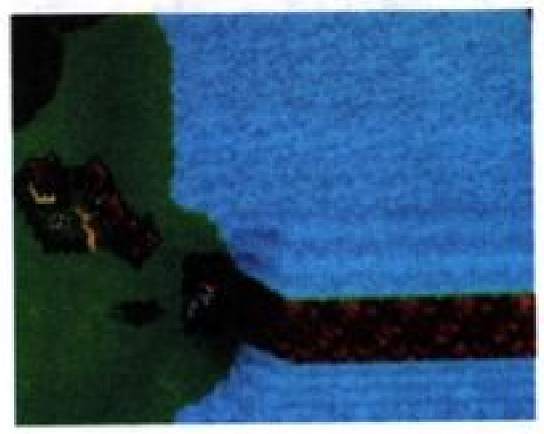
무지개 언덕을 통과하면 모아이 마을이 나온다. 마을에 있는 호수 가운데에 모아이의 석상이 있는데 거기에는「4개의 바위 중앙에서 동으로 한걸음 북으로 세걸음. 석판에 나를 모셔라」라는 문구가 적혀있다. 마을에서 4개의 바위가 있는 곳을 찾아서 말대로 한 뒤 그곳을 조사하면 석판이 나오는데 그 앞에서 모아이상을 사용하면 바다가 갈라지면서 이스터 섬으로 가는 길이 생긴다. 섬에 들어가면 배가 있는데 사람의 모습은 보이지 않는다. 바로 물의 신전으로 가자. 신전 안에서는 매층마다 석상이 하나씩 주인공들을 계속 따라온다. 석상이 따라오는 한 위로 올라가는 것은 불가능한데 모아이가 그려져 있는 발판 위를 지나게 되면 모아이는 그 발판 위에 정지한다. 던전 바닥의 마법진 위를 지나게 되면 MP가 소모되니 주의하자. 가장 어려운 던전 7층은 아래 지도를 참조하도록 한다. 8층에 가면 도미도가 쓰러져 있고 몬스터 데빌리키트가 습격해 온다. 그는 반돌제국의 군사인 슈타트의 부하인데, 아이스스톰이란 전체 마법을 사용하므로 방심하면 당하기 쉽다. 회복에 힘쓰면서 화염계열의 마법과 톤도의 사라만다를 이용하면 간단히 클리어할 수 있다. 깨어난 도미노는 너희들이 신기한 열매를 가지고 있다면 신들의 탑에 올라갈 수 있다고 하면서 마력의 항아리를 건네주고 떠나버린다. 돌아갈 때는 던전 1층바닥의 돌같은 것을 조사하면 석판이 나온다. 그곳에 모아이 상을 사용하면 다시 길이 열린다.



석상을 조사하는 순간 마을에서 이벤트가 벌어진다



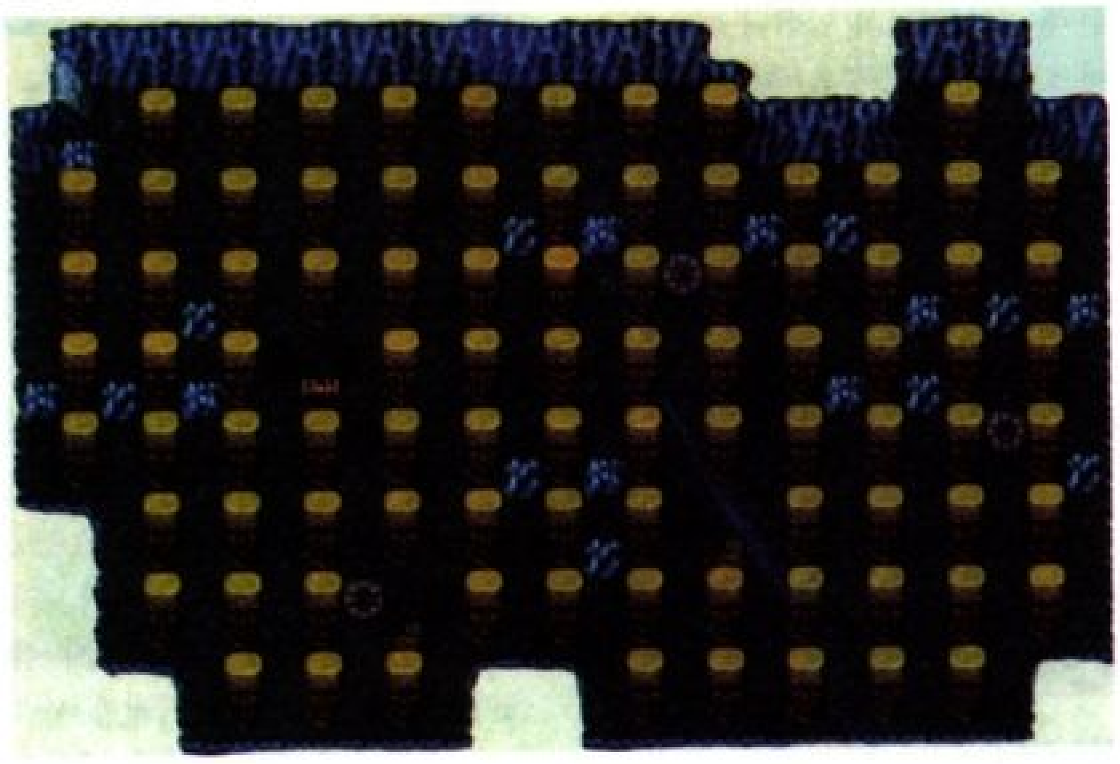
석판 앞에서 모아이상을 사용하자



둘로 갈라지는 바다. 모세의 기적을 보는듯하다

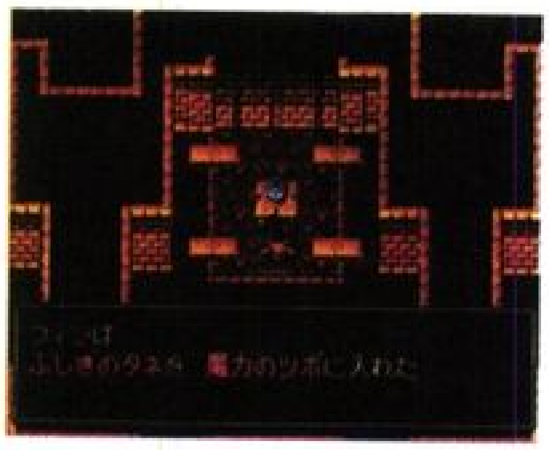


모습을 드러낸 데빌리키드. 자 전투다.

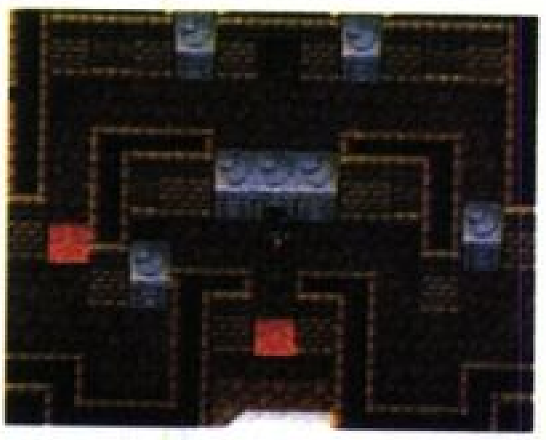


물의신전 던전 7층. 여기서는 따라다니는 석상이 2개 등장한다

신들의 탑 위에서…



제단 위에 항아리를 놓고 신기한 열매를 쓰자. 그러면…



신들의 던전 내부. 태양의 문을 통과하면 달의 발판이 길을 막는다

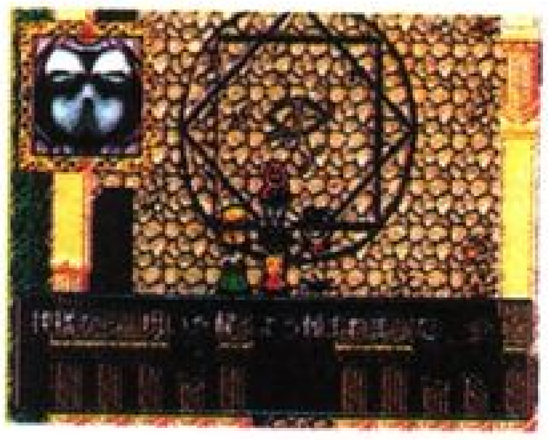
신들의 신전 1층 제단으로 가서 마력의 항아리를 놓은 뒤, 사라군의 왕비에게서 얻은 신비의 열매를 쓰면 커다란 콩나무가 자라게 된다. 2층으로 올라가서 나무를 오르면 콩나무 던전이 펼쳐지는데, 여기서는 물방울을 손에 머금어 새순이나 작은 잎에 뿌려주면 계속해서 새로운 길이 생겨난다. 단지 물방울에서 10발자욱을 초과해서 걸으면 머금은 물이 없어져 버리므로 가장 가까운 길을 찾도록 하자. 신들의 탑에 도착하면 달과 해 무늬의 발판이 등장한다. 이 발판은 탑 둘레로 나가는 문과 연계되어 있어서 해 모양의 마크로 된 문을 통과하면 달 모양의 발판이 솟아올라 길을 막게 된다. 3층에 올라가 성 둘레로 나온 뒤 오른쪽으로 가면 해머가 있으니 입수



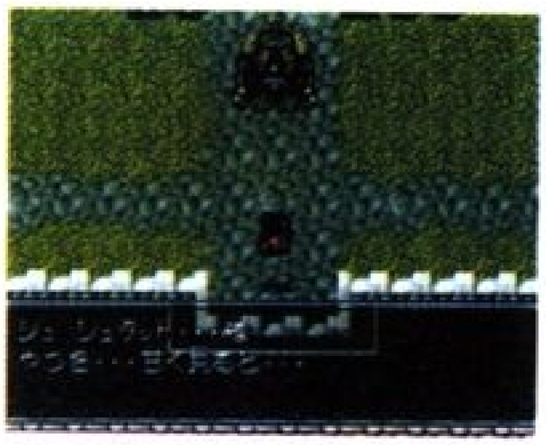
탑의 꼭대기에는 신의 대리인이 있었다. 어디선가 본 듯한 설정인데…

하도록 하자. 4층에서 길이 막히게 되면 탑 둘레로 나가서 바닥을 살펴보자. 왼쪽 끝에 바닥이 검은 곳이 있는데 그곳에 해머를 사용하면 바닥이 구멍나서 아래로 내려갈 수 있다. 맨 위층에 올라가 눈앞에 있는 보석을 조사하면 신들의 대리인인 노인이 나타난다. 노인은 반돌제국이 마리온을 습격하게 된 데에는 사악한 힘이 작용하고 있다면서 마계의 침략으로부터 지상세계를 지키라는 임무를 부여한다. 노인은 그들에게 빛의 오브와 함께 석판을 하나 주면서 "하나의 석판은 아무런 의미도 없으니 나머지 3개의 석판을 찾아라" 라는 말을 남긴다.

대신의 정체



삼손은 자신의 힘으로 저주를 푼것이라고 말하는 호네트



대신의 정체가 드러나자 몸안에서 잠자던 괴물이 깨어난다

노인은 그들을 대마도사 호네트가 있는 시몬의 제단으로 보내준다. 호네트에게 부탁해 드디어 삼손의 저주를 풀게 된 일행. 그와 동시에 제단으로 가는 길을 막았던 바위도 치워지므로 일단 시몬으로 돌아와 휴식을 취하도록 한다. 저주가 풀린 이상 사라군 왕에게 삼손이란 증거를 보이기 위해서 사라군 성으로 출발하자. 다시 제단으로 가서 북쪽으로 나가면 동굴이 있고 이 동굴을 통과하면 사라군 성 남쪽으로 나갈 수 있다. 사라군 성에 도착하면 다시 지하 수로를 통해 성안으로 들어가자. 성안에 도착해서 하바인을 만나면 자기를 따라 오라고 한다. 성 안에서는 대신이 왕에게 반돌과의 화평을 강요하고 있다. 그 앞에 나아가 기둥을 멋지게 들어올려 자신의 신분을 증명하는 삼손. 그 광경을 보면서 무심결에 나온 "저주가… 저주가 풀릴 리가 없다"라는 한마디 때문에 정체가 드러나게 된 대신은 갑자기 몬스터로 변한다. 대신은 적과 내통하고 있었던 것이다. 몬스터는 주로 불 계열의 마법을 사용하는데 아니가 힐 레인을 익히고 있다면 간단히 쓰러뜨릴 수 있다.

다시 마리온 국으로

에드워드 왕자를 진짜라고 인정한 사라군 국왕은 마리온으로 원군을 파견한다. 하지만 그들은 국경에 있는 다리가 반돌국에 의해 점령되는 바람에 앞으로 전진하지 못하고 있었다. 방법은 한가지. 다리 건너편으로 가서 다리를 막고 있는 반돌군인들을 물리치는 수 밖에는 없다. 다리 건너편을 향해서 출발하는 판. 처음 사라군으로 올 때 지나왔던 나무탑 던전은 거꾸로 갈 수 없지만 마리온으로 가는 동굴 입구에서 약간 북쪽을 보면 또 하나의 동굴이 있다. 그 안을 통과하다 보면 부서진 집이 나오는데 안에 있는 보물상자는 열 수가 없다. 집 옆에 있는 2개의 묘지에 각각 「고귀한 기사와 어린 핀을 사랑하는 마리온 왕가의 정통 후계자 카테린 공주 여기에 잠들다」, 「마리온 군 사상 최고의 용사 노튼은 케빈즈의 손에 의해, 용



원군을 낼 것을 결정하는 사라군왕. 역시 의리가 있군.



이 묘지에 묻힌 사람은 대체 핀과 무슨 관계일까?



이들을 없애면 원군이 마리온 성으로 갈 수 있게 된다.

맹에 살고 사랑을 위해 죽었다」라고 적혀 있는 걸로 보아 핀과 무슨 관계가 있는 장소로 보이지만 아직은 알 수 없다. 집에서 아래 쪽에 있는 구멍으로 빠지면 미끄러지는 곳이 2개가 있는데 왼쪽으로 내려온다. 그러면 초반에 등장했던 드래곤의 동굴로 나아갈 수 있다. 국경의 다리로 가면 적병들이 지키고 있는데 손쉽게 물리칠 수 있을 것이다.

슈타트와의 만남



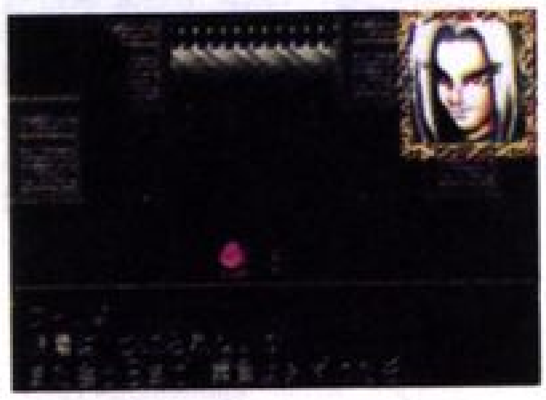
슈타트를 남겨두고 혼자서 도망가는 반돌왕. 비겁하다!

적병을 물리치면 마리온 성으로 가자. 마리온 성의 마을에 도착하면 이미 사라군과 반돌군의 전투가 시작되어서 대단히 소란스럽다. 성안에 들어가면 몇 명의 병사들이 도망을 가는데 그 뒤를 계속 따라가자. 그러면 불리함을 깨달은 반돌국의 국왕이 도망치는 것을 보게된다. 추적하고 싶지만 그들이 도망가면서 내려 놓은 창살을 지금은 열 수가 없다. 일단 단념하고 성의 옥상으로

가자. 옥상에는 2개의 탑이 있는데 왼쪽으로 가면 마녀 라무우가 누군가를 세뇌시키는 소리를 들을 수 있다. 주인공들과 만난 라무우는 몬스터를 남기고 사라지지만 그리 강하지 않으니 금방 물리칠 수 있다. 몬스터를 물리치면 철 열쇠를 얻을 수 있는데 그것을 가지고 오른쪽 탑으로 가면 마리온 왕을 구할 수 있다. 이제 조금 전의 창살로 돌아가서 열쇠를 사용해 문을 열자. 그 순간 뒤늦게 도망치는 반돌국의 군사 슈타트와 만나게 된다. 슈타트는 핀에게서 무엇인가 불길함을 느끼고 없애버리려고 하지만 추격해오는 사라군 군과 마녀 라무우의 만류로 그냥 마법을 이용해 도망가버린다.



쓰러져있는 사람은 대체 누구일까? 우리가 아는사람 일지도…



슈타트와의 첫대면. 꼭 여자처럼 생겼군.

아버지를 찾아서 반돌성으로

아버지가 반돌성으로 끌려간 것을 안 핀은 다시 길을 떠난다. 상당히 긴 여정이기 때문에 회복 아이템을 준비해 두는편이 좋다. 여기서 에드워드 왕자와 삼손이 헤어지지만 국경의 다리를 넘는 순간 다시 파티안에 들어오니 걱정할 필요는 없다. 반돌성에 도착해서 성안으로 들어가려고 해보지만 병사들이 막아서 들어갈 수가 없다. 일단 마을로 돌아가 사람들과 대화를 하다보면 꼬마가 비밀통로를 통해 성 안으로 왕래한다는 이야기를 듣게된다. 그 꼬마의 집으로 가면 꼬마가 비밀통로로 성안으로 들어가는 것을 목격할 수 있다. 세이브와 아이템 보충하는 것을 마친 뒤에 그 뒤를 따라가도록 하자. 성안에 도착하면 눈앞에 문이 하나 있지만 지금은 열수가 없다. 그대로 진행해 경계를 서고있는 병사를 쓰러뜨리면 은열쇠를 얻을 수 있다. 이제부터 성을 뒤져 아버지를 찾자. 지하감옥에 갇혀있는 아버지를 발견하고 구하려고 하지만 그때 갑자기 아버지에게서 충격적인 이야기를 듣게된다. 너는 나의 친아들이 아니라 친구였던 노튼과 카테린공주의 아들이라는 것과 진짜 양친은 아들을 카난으로 보내는데 반대해서 도망가다가 사고로 죽었다는 것을. 그냥 도망가라는 아버지의 고집에 못이겨 일단 후퇴하자. 잠시 뒤 다시 와보면 아버지는 형장으로 끌려가 있다.



삼손과 에드워드가 다시 우리편으로. 다행이다.



이 꼬마는 성 안의 아버지에게 음식을 가져다 주는 것 같다



드디어 아버지를 찾았지만…

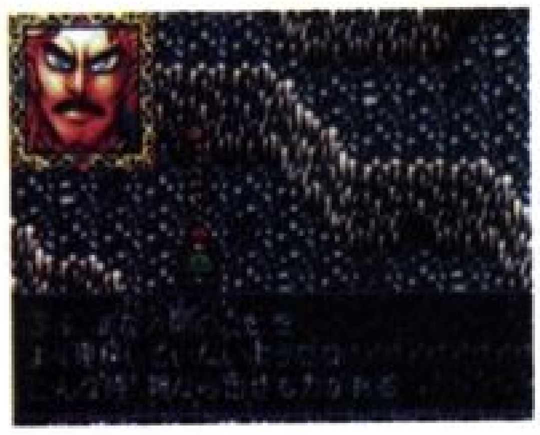
아버지의 죽음



슈타트의 함정에 걸려버린 핀일행. 하지만 그들을 도와주는 의문의 사나이가…



설마 아버지로 변장하다니…. 비겁하다



아들을 위해 희생하는 아버지. 음… 감동!!

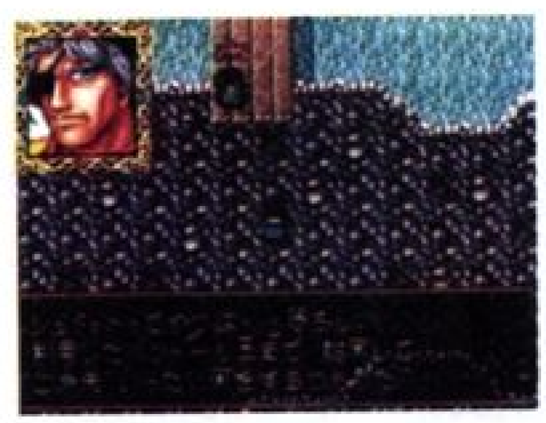
처형장은 동쪽에 있다고 하니 성의 옥상으로 올라가 오른쪽에 있는 길로 가자. 진행하던 도중에 갑자기 길이 막히면서 슈타트와 라무우가 등장한다. 이것은 적의 함정이었던 것이다. 그들은 몬스터를 남기고 떠나 버리지만 쉽게 물리칠 수 있다. 함정에서 나갈 수가 없어서 곤란해 하고있는 일행앞에 갑자기 철가면의 사나이가 나타나 일행을 구해주고 사라져버린다. 도중에 갈림길이 나오는데 일단 아버지를 구하기위해 계속 동쪽으로 가자. 중간에 있는 동굴에서는 군데군데 용암이 땅에 있는데 그것을 밟으면 VP가 준다. 하지만 그것을 밟지 않으면 통과하지 못하는 곳도 있고 용암 건너편에 아이템이 있는 경우도 있으니 충분히 주의하자. 처형장에 도착하면 아버지는 용암위에 매달려 있다. 핀들은 아버지를 살리기 위해 아버지가 매달려있는 줄의 반대편을 당기지만 그것은 적의 속임수였다. 그는 아버지가 아니라 슈타트의 세 부하 중 하나인 욘이었던 것이다. 용암위에 매달려 죽기만을 기다리던 핀일행. 그 절대절명의 상황에서 갑자기 이미 죽었다고 생각했던 아버지가 나타나 핀들을 구하기위해 욘과 함께 화산속으로 몸을 던진다. 「내 아들아 군세게 살아라…」라는 말을 남기고

반돌왕의 최후

케빈스의 돌연한 죽음으로 슬퍼하고있는 핀에게 갑자기 신의 목소리가 들려온다. 지금까지 일어난 모든 일은 핀이 가지고있는 마리온왕가의 혈통과 관계가 있다는… 일단 슬픔을 뒤로하고 사라진 슈타트를 추격하기로 하자. 처형장 근방에 있는 동굴에서 금열쇠를 얻을 수 있다. 그 금열쇠는 성안에 있는 안열리던 문을 열 수 있는데 그 안에는 2번째 석판이 들어있다. 갈림길 왼쪽으로 가서 문을 열면 반돌항구가 나온다. 반돌항구에서는 반돌왕이 탈출준비를 하고 있었다. 하지만 그는 믿었던 군사인 슈타트에게 배신을 당해 대포에 맞아 죽고만다. 핀들에게 대포를 겨누는 슈타트. 하지만 갑자기 하늘에 나타난 정체불명의 드래곤을



폭군 반돌왕의 최후. 칼로 흥한자는 칼로 망한다…



도미노가 우리편으로. 그는 마법, 직접공격에 모두 유능하다

발견하고는 황급히 도망간다. 서쪽의 야만인들을 모두 없애버리겠다는 말을 남기고…

슈타트를 놓친 일행앞에 갑자기 해적두목 도미노가 나타나서 동료가 되어준다. 대신 파티의 최대인원은 5명이기 때문에 도미노를 데리고 가려면 인원 중 한명을 빼내야만 하는데, 일행에서 빠진 동료는 지정하는 마을에서 기다리고 있다가 다시가서 말을 걸면 언제든지 다시 동료가 되어준다.

힌트2

신에게서 받은 빛의 오브는 동료가 5명 이상이 되었을 때 쓰여진다. 필드에서 오브를 사용하면 지금 파티안에 없는 동료가 있는 곳으로 갈 수가 있다. 이를 응용하면 도시간의 간편한 이동이 가능하다. 빛의 오브는 반복해서 사용할 수 있다.

로렐라이 공주와의 만남

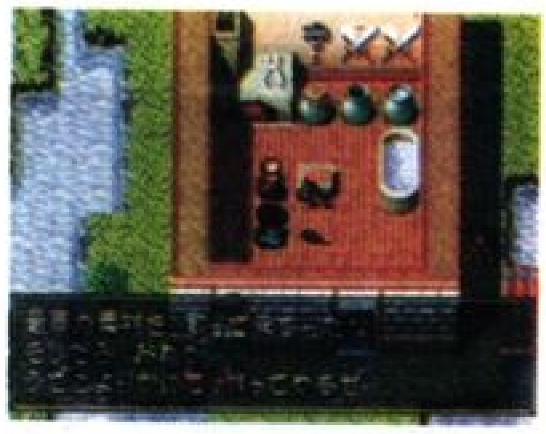
배를 타고 대륙해안을 따라 남쪽으로 내려가다보면 리브마을이 있다. 여기에서 휴식을 취한 뒤 해안선을 따라 대륙 서쪽에 있는 발바로스성으로 가자. 마을 사람들에게서 디시프린섬에서 전직이 가능하다는 말을 들을 수 있다. 왕을 만나보지만 무를 숭상하는 이나라의 왕은 너



상당히 외진곳에 있는 발바로스성. 배를 이용해야만 갈 수 있다



로렐라이공주의 무술연습. 상당히 강한것처럼 보인다



이사람이 대장간 주인이다. 정말 실력이 있는 사람일까?

희들은 아직 약하다며 상대해주지 않는다. 성 안에서 이 나라의 공주인 로렐라이를 만날 수 있다. 일단 나라를 벗어나 대륙 북쪽으로 가자. 그곳에는 미스트랄마을이 있는데 이 마을의 대장장이는 좋은 재료를 가져다주면 굉장한 무기를 만들어 주겠다고 한다. 마을의 동쪽 산에 괴물이 사는 동굴이 있는 듯 하지만 지금은 갈 수가 없다. 이제 더 이상 갈 곳이 없으므로 전직을 하러 디시프린섬으로 가자.

시련의 던전

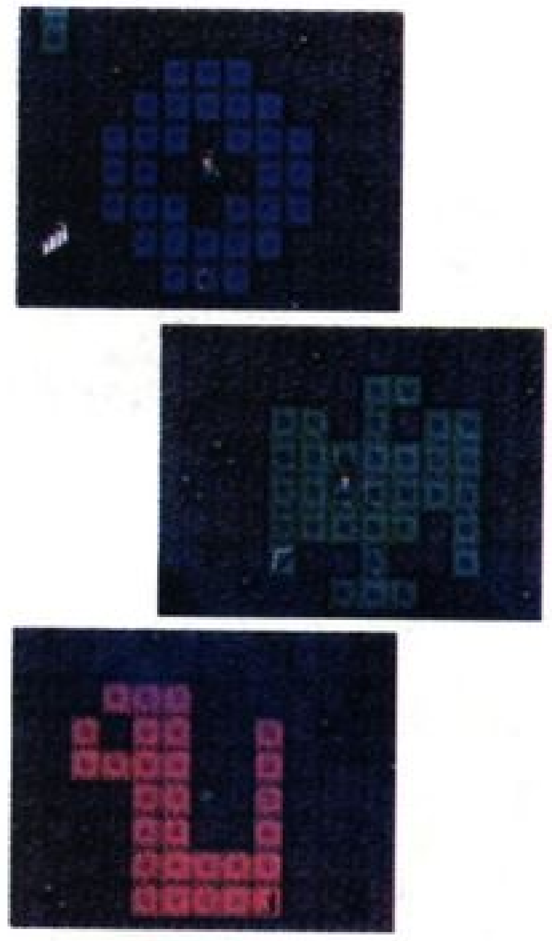


이곳에서 전직이 가능하다. 핀 혼자만 가야하니 회복 아이템 장비를…



핀이 전직한 모습. 훨씬 멋있어 보인다.

전직은 20레벨 이상에서 가능하므로 그 레벨이 안되는 사람은 미리 레벨을 올리도록 하자. 마을 북쪽에 있는 클라스 체인지를 해주는 신전으로 가면 일행의 대표자가 혼자서 시련을 견뎌내야 한다고 한다. 시련이란 던전 안에 핀 혼자서 들어가 미스틱스워드를 얻는 것인데 그리 어렵지는 않다. 던전2층에는 3종류의 발판이 존재하는데 그 중 하나를 밟을때마다 그 발판에 대응되는 다리가 생긴다. 발판을 벗어나게 되면 다리는 보이지 않게되고, 도중에 다른발판을 밟게 되면 지금까지의 다리는 사라지고 새로운 다리가 생겨나게 된다. 아래있는 그림을 참고로 침착하게 행동하면 간단히 클리어 할수 있다. 적과 만나게 되면 자신이 없는이상 무리하지말고 도망가도록 하자. 클라스체인지를 하게되면 얼굴이 바뀌고 새로운 클래스 레벨 1이 되어버리지만 능력치는 그대로 보존되니 걱정할 필요 없다. 클래스 체인지를 하게되면 지금까지 장비할 수 없었던 장비들까지 가질 수 있게된다. 마을을 빠져나오면 스타이나도 성장해있다. 이때부터 스타이나를 타고 다닐수 있기 때문에 이동범위는 한층 넓어지게 된다. 앞으로 스타이나는 전투에 참가하지 않지만 대신 핀에게 전투중에 스타이나를 부를 수 있는 마법이 추가된다.

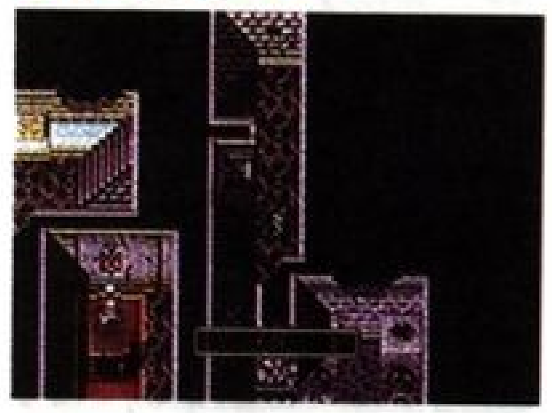


3장의 패널의 모양을 정확히 기억하자.



성장한 스타이나의 모습. 이제부터는 하늘을 날 수 있다!

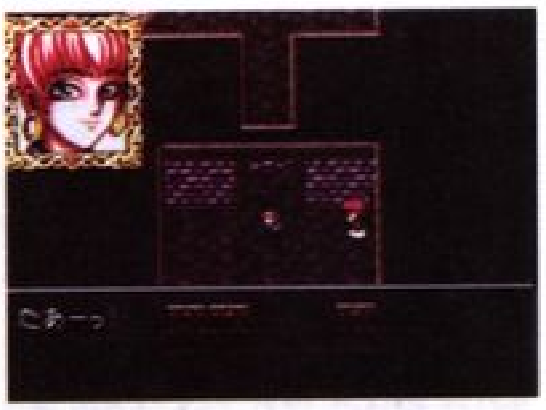
공주를 동료로



이 안으로 전진하면 병사를 만날 수 있다. 아니 여기를 어떻게 찾으라고…



폐허로 변한 발바로스성. 마족들의 습격때문이었다고 한다



감옥안의 로렐라이 공주. 그녀는 아버지의 안부를 걱정하고 있었다

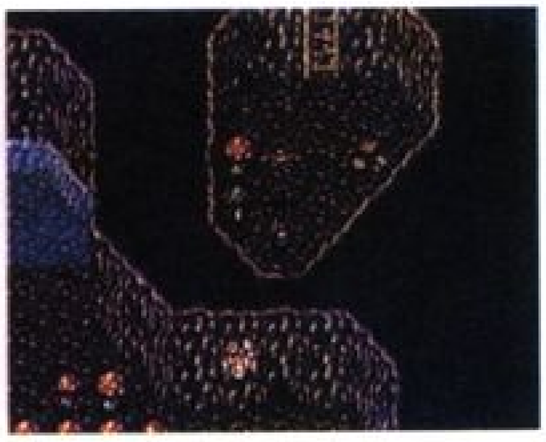


공주가 한편으로. 공주는 아니와 비슷한 계열의 마법을 쓴다

전직을 한 뒤에 발바로스 성으로 가자. 하지만 이미 발바로스성은 슈타트의 습격을 받아서 폐허로 변해있었다. 왕을 만나면 왕좌 뒤에 있는 석판을 가져가라는 말과 함께 자신들의 복수와 로렐라이공주를 부탁하며 숨을 거둔다. 왕이 죽으면서 남긴 말에 따르면 로렐라이공주는 성안 어디엔가 있는 듯하다. 일단 왕좌 뒤에 있는 석판을 얻은 뒤 아래 그림에 있는 곳으로 가면 병사를 만날 수 있는데, 병사는 그들에게 감옥열쇠를 준다. 그것을 가지고 지하로 내려가면 공주가 갇혀 있는다. 왕이 공주의 안전을 걱정해서 여기에 가두어둔 것이다. 공주는 아버지의 죽음을 슬퍼하지만 대신에게서 자초지종을 듣고 핀들의 동료가 된다. 이 마을의 옥상에서 부서진 성루 끝으로 가면 떠돌이 상인을 만날 수가 있는데 그 상인은 죽은 자를 부활시킬 수 있는 부활의 하브를 팔고 있다. 10.000원이나 하기 때문에 비싸기는 하지만 대단히 유용한 아이템이다.

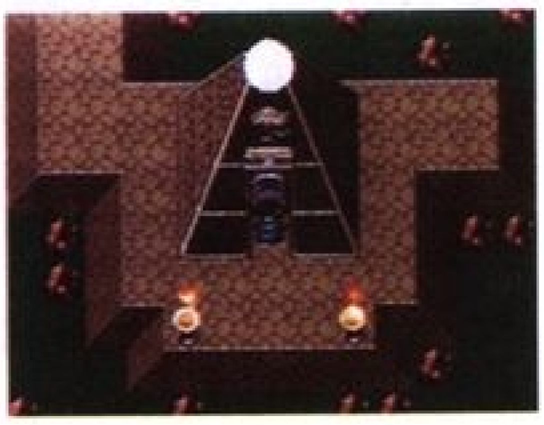
석판의 비밀

디시프린섬 윗쪽에 있는 섬에 가보자. 그곳은 석판의 사당인데 그곳의 사제는 4번째의 석판이 피티섬에 있다고 한다. 아이라 마을에서



몸을 작게하지 않으면 전진할 수 없는 곳이 많다

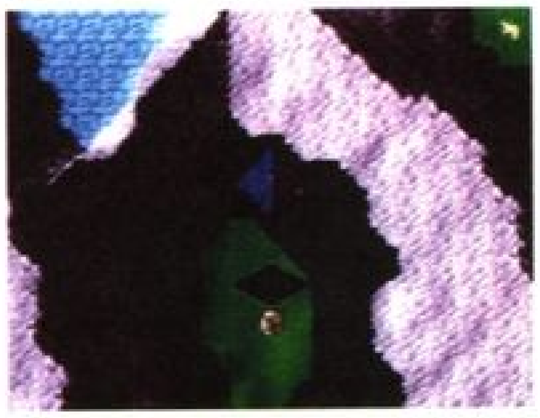
남쪽으로 내려오면 피티섬이 있다. 섬안의 동굴에 들어가면 빨간버섯과 초록버섯이 있는데 초록버섯에 부딪치면 몸이 작아지고 빨간버섯에 부딪히면 본래대로 돌아온다. 몸이 작아졌을 때는 작은 구멍을 통과하거나 나뭇잎을 타는것도 가능하다. 던전은 비교적 쉬운 편이고 최하층에서 4번째 석판을 손에 넣을 수 있다. 석판을 모두 손에 넣게되면 석판의 사당으로 가서 사당마다 각각 하나의 석판을 놓는다. 그 순간 갑자기 4개의 사당에서 빛



각각의 사당에 석판을 올려놓자. 그러면 이벤트가 벌어지는데···

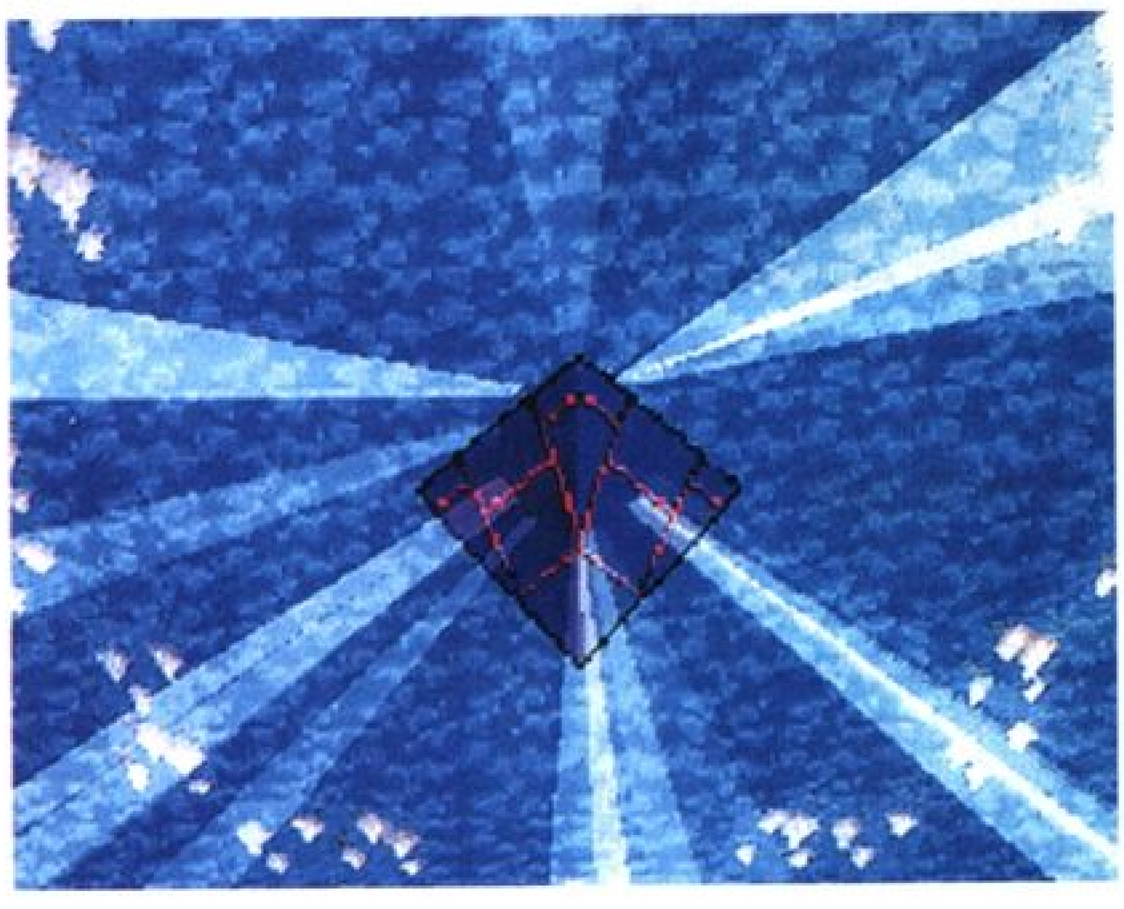
이 나와 중앙으로 모이고 그곳에서 고대 문명의 비행석이 떠오른다. 비행석 던전은 그런대로 쉽게 통과할 수 있지만 마지막 층에 가면 눈이 그려져있는 문이 있는데 더 이상 전진할 수가 없다. 이때는 던전 내의 보물상자에서 얻은 횃불을 이용해 앞에있는 램프에 불을 붙이면 문이 녹아서 통과할 수 있다. 던전을 클리어해서 비행석을 얻는 순간 슈타트의 부하중 하나인 다구트가 비행선을 습격한다. 비행석이 쇠사슬에 묶여서 위기에 빠진 주인공. 그때 스타이나가 쇠사슬을 끊어 주인공을 구해주지만 다구트의 마법의 화살을 맞고 바다로 추락해 버린다.

용들의 사원

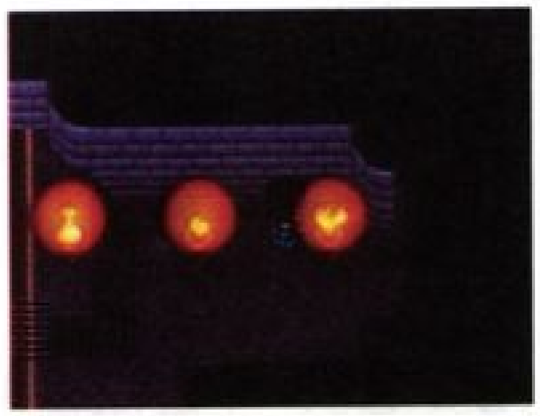


이곳이 용들의 사원이다. 상처받은 용들의 안식처인 듯하다

비행석을 얻게되면 카난을 제외하고는 어디든지 갈 수 있게 된다. 일단 드래곤이 잠자고 있던 동굴의 북쪽으로 가면 사원이 하나 있다.



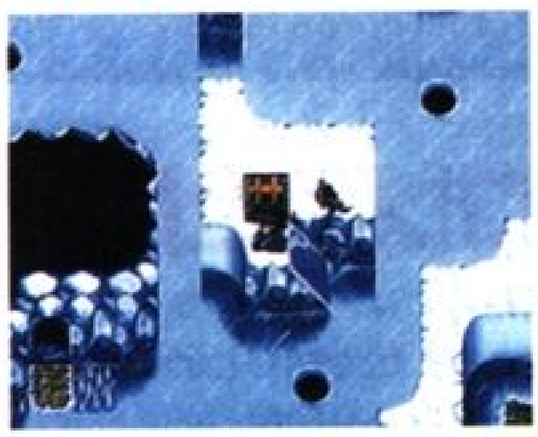
찬란한 빛과 함께 부상하는 비행석. 피라미드처럼 보인다



비행석을 얻기 전에는 조사해도 문이 생기지 않는다.

그곳은 용들의 사원인데 죽은 줄 알았던 스타이나는 그곳에서 치료를 받고 있었다. 스타이나와의 재회를 기뻐하는 일행. 그곳에 있는 사제로부터 5번째의 석판이 존재하며 그 석판이 있어야만 계약의 장소인 카난으로 갈 수 있다는 말을 듣는다. 5번째의 석판은 지도의 왼쪽 맨 아랫부분에 위치하는 포츤섬안에 있다. 섬안의 사원에서 뒤쪽에 동굴이 보이는 횃불을 조사하면 길이 열리게 된다. 그 안에 있는 마지막 석판을 손에 넣는 순간 슈타트의 부하인 다구트가 다시 습격해온다. 어느정도의 레벨만 있다면 간단히 물리칠 수 있지만 방심은 금물.

최강의 무기



이 상자안에 부싯돌이 들어 있다. 꼭 손에 넣도록···

이제 카난으로 갈 모든 준비가 끝났지만 그 전에 강력한 무기를 얻을 필요가 있다. 비행석을 타고 미스트랄마을의 동쪽에 있는 동굴로 가보자. 그 안은 얼음 던전으로 구성되어 있는데 얼음판 위에서는 한 번 움직일때마다 2칸씩 움직이게 된다. 약간만 생각하면 되니 침착하게 플레이하자. 최하층으로 내려가면 지난번 비행석 던전과 비슷한 문이 등장하는데 이번엔 던전안의 보물상자에서 얻은 부싯돌을 사용하면 된다. 안에는 미스릴강이



여관에서 쉬지 않으면 대장장이는 계속 기다리라는 말만한다

있는데 그것을 미스트랄마을의 대장장이에게 가져다주면 잠시만 기다리라고 한다. 여관에 가서 하룻밤 휴식을 취하고 오면 도미도의 무기를 만들어 주면서 다른사람들 것은 마을의 무기점에 가서 사라고 한다. 무기점으로 가서 모두에게 최강의 장비를 갖추자. 그런 뒤 다시 비행정을 타고 드래곤의 동굴로 가자. 드래곤이 있던 자리에 가면 드래곤 대신 그 자리에 왕자의 열쇠가 있는데, 열쇠를 집는 순간 드래곤의 말이 들려온다. 이 열쇠는 자신의 친구인 노튼에게서 받은 것으로 아들이 충분히 성장했을 때 주라는 부탁을 받았었다는 내용이다. 이 열쇠를 가지고 친부모의 묘지 옆에있는 보물상자를 열면 최강의 칼인 드라고닉스워드를 얻을 수 있다. 이 왕자의 열쇠를 가지면 지금까지 열 수 없었던 모든 상자를 열 수 있게 된다. 그러한 상자들에는 좋은 아이템들이 있으니 모두 열어서 얻는 것이 좋다. 반돌성의 감옥과 여관, 시먼 마을 나무 안의 상자 등이다.

드디어 카난으로



질마을의 사람들은 반돌성으로의 길이 막혀서 매우 고생하고 있다

비행석을 타고 반돌성에서 동쪽으로 가면 질이라는 마을이 있는데, 이 마을의 남쪽에 있는 동굴이 카난으로 가는 길이다. 이 동굴안의 던전은 비욘드에서 가장 어려운 던전이다. 각 층마다 바닥에 보면 검은 표시가 있는데 그것은 위층에서 떨어지는 구멍이 있는 장소이다. 정작 위층으로 올라가면 아무 표시도 없기 때문에 무심코 빠지기가 쉽다. 일단 검은 표시가 있는 장소를 대충 기억한 뒤에 윗층에 올라가서 그 장소를 되도록 피함과 동시에 또 윗층에서 떨어지는 장소를 체크해야 하는 힘든 과정을 거쳐야만 한다. 대단히 귀찮지만 이것을 게을리 하면 5층에서 1층까지 순식간에 떨어져 버리는 경우가 있으니 되도록 지도를 그리도록 하자. 벽이나 연못 등에 붙어가면 떨어지는 확률을 줄일 수 있다. 출구까지 가면 갑자기 지난번에 반돌성의 함정에서 주인공들을 구해줬던 철가면이 나타나 싸움을 걸어온다. 쓰러트리는 것은 간단하지만 전원 방어만 하고 VP가 떨어지지 않도록 가끔 회복마법을 쓰면서 버티자. 한동안 그것을 반복하다 보면 철가면은 제정신을 차리게 되는데 철가면은 아니의 오빠인 베루시였다. 베루시는 그때부터 우리편이 되어주는데 카오스실드같은 저주받은 아이템은 모두 베루시 전용 아이템이다.



일단 떨어지더라도 당황하지 말자. 당황은 추락의 지름길

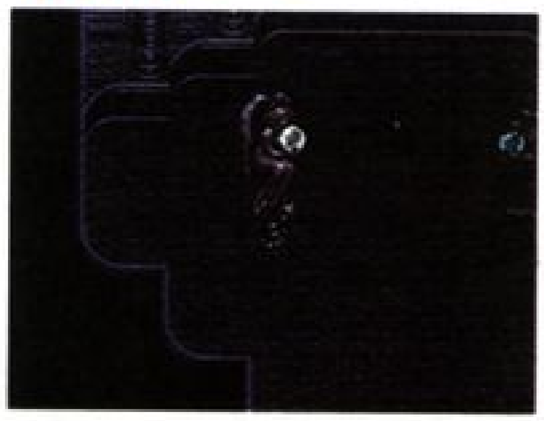
슈타트의 정체

카난마을 사람들의 말에 따르면 슈타트는 인간세계에서 카난으로 보내졌던 사람이었다. 그런데 후임자로 와야할 핀을 부모가 데리고 도망치는 바람에 인간세상으로 돌아갈 수 없었던 것이다. 너무 오래 신전에 있었기 때문에 결국 마족들에게 조종되게 되어서 지금과 같은 흉악한 성격을 가지게 되었고 마족과 함께 세계를 멸망시키려는 음모를 꾸미게 된 것이다. 신전으로 떠나기 전에 가지고 있는 모든 아이템을 정리하자. 이벤트 해결에 쓰였던 아이템들은 모두 쓸모가 없으니 아이라마을로 가서(빛의 하브를 이용하면 된다) 보물상자안에 모두 넣어버리고 회복약과 마법포션, 부활의 하브 등을 장비하도록 하자.



슈타트는 착한사람이라고 말하는 꼬마. 꼬마가 거짓말을 할리는 없고

카난신전으로



오브하나를 떼어내면 다른 편의 석상들이 빛을 내는데 그 빛속은 지나다닐 수 없다

신전에 들어가기 전에 일단 레벨을 체크하자. 전직한뒤의 레벨이 17정도라면 편하게 클리어를 할 수 있지만 그 이하라면 약간 싸움이 힘들어 진다. 신전은 마을 서쪽에 있다. 신전 안으로 들어가면 지난번에 아버지와 함께 죽은 것으로 생각했던 질이 나와서 핀을 가로막는다. 일단 부하들을 해치운 뒤 온과 싸우자. 온을 해치운 뒤에 앞에있는 받침대에 마지막 석판을 놓으면 지하로 내려가는 문이 열린다. 2층으로 내려가서 돌아다니다 보면 천사의 상과 악마의 상에 오브가 하나씩 놓여있는 것을 볼 수 있다. 이 오브들을 집어서 최하층의 석상에다가 올려놓으면 최후의 문이 열린다.

마지막 싸움



슈타트와의 만남. 여기가 최후의 전장이다



여기서 예를 선택하면 아마 후회할 걸어…

안으로 들어가면 슈타트와 라무우가 기다리고 있다. 슈타트는 자신을 버린 지상에 대해서 원망을 늘어놓으면서 주인공에게 함께 세계를 정복하자고 하는데 이것은 속임수다. 만약 여기서 예를 선택하면 적의 술책에 걸려서 핀과 아니 단 둘이서만 싸워야 한다. 반드시 아니오를 선택하기로 하자. 전투에 들어가면 슈타트와 라무우는 전체공격마법을 연발한다. 자칫 잘못하면 전원



적의 공격마법이 강하므로 일단 한명을 집중 공격하자



최종보스인 마왕의 등장. 그가 슈타트를 지배하고 있었다



소울 브라스터는 대단히 강력한 마법이다

그로기가 되기 쉬우니 아니와 로렐라이를 회복전용으로 활용하고 어택마법을 쓴뒤 연타를 하면서 먼저 라무우를 집중 공격하도록 하자. 슈타트를 물리치는 순간 슈타트에게서 무엇인가가 빠져나간다. 제정신으로 돌아와 핀에게 마족의 야망을 물리쳐달라고 부탁하며 죽는 슈타트. 그 순간 지금까지 슈타트를 지배하고 있던 마왕이 출현한다. 마왕은 1턴당 2번씩 소울브라스터라는 전체마법을 사용하는데 대단히 강력하다. 전략은 슈타트때와 똑같이 하고 끊임없는 연타로 크리티컬을 노리자.

엔딩



떨어지는 핀을 스타이나가 구한다. 위기일발



이제 카난으로 사람을 보낼 필요가 없어졌다는 신

마왕을 없애고 나면 그의 마력으로 지탱하고 있던 제단이 무너지면서 핀은 아래로 떨어진다. 그 위기의 순간에 어디선가 스타이나가 날



아버지를 찾아 마계로 떠나는 핀



대체 그들의 앞에는 어떤 모험이 펼쳐질 것인가…



THE END

아와 핀을 구해준다. 세상에는 다시 평화가 돌아오고 모든이는 자신의 생업으로 돌아간다. 모든 것이 정상으로 돌아온 지금 핀은 스타이나와 함께 마계로 떠난다. 아버지 케빈즈를 구하기 위해서…

분석을 끝내고

플스 최초의 정통파 RPG. 이러한 선입견을 가지고 봐서 그런지는 몰라도 화이널환타지같은 화려한 연출을 기대했던 필자의 기대에는 약간 미치지 못했다. 하지만 비요비요 특유의 전투와 마지막까지 손에 땀을 쥐게하는 연타시스템은 대단히 매력적이었다. 플스 RPG의 가능성을 충분히 보여준 작품으로 손색이 없다. 스토리로 보아 2도 나올것같으니. 이 작품을 바탕으로 더 훌륭한 작품이 나오기를 기대해본다.

챔프노트

챔프 독자들에게 알립니다!

1. 창간 3주년 맞이 선물 대잔치인 '챔프를 잡아라'에 응모하신 독자 여러분의 성원에 감사드립니다. 챔프 사무실에는 여러분들의 성의있는 엽서가 매일 수백통씩 쌓이고 있습니다. 그래서 이번에 발표하기로 한 선물 대잔치의 당첨자를 부득이하게 96년 2월호로 발표를 연기하고 1개월 더 엽서를 받기로 했습니다. 아직 대잔치에 응모하지 못하신 독자 여러분! 아직 기회가 있습니다.

2. 독자 여러분이 모은 챔프점수를 아직도 활용하지 못하는 분들이 많이 있습니다. 현재 선물을 탈 기한은 1개월로 한정되어 있지만 아직 선물을 받아가지 않은 독자들이 많이 있습니다. 그래서 챔프는 챔프점수 선물 수령 기한을 12월 15일까지로 연장합니다. 선물을 받으러 오실 독자들은 챔프 점수 선물 대방출 담당자(02-702-3213)에게 미리 연락하셔서 자신의 챔프 점수를 확인한 후 방문하시기 바랍니다.



3. 챔프는 이번 페미콤 스페이스 월드 '95에 열성 독자 1명을 선발해 동행 취재를 하고 왔습니다. 주인공은 경기도 광주군 광주읍 경안리에 사는 조성윤 군(중학 2학년).

난생 처음 비행기를 타고 외국에 와 봤다는 조군은 음식이 입에 맞지않아 며칠 고생은 했지만 평생 잊을 수 없는 좋은 경험을 했다고 말하면서 자신은 앞으로 닌텐도64보다 더 좋은 게임기를 만드는 것이 꿈이라고 자신의 포부를 밝혔다.

루카스 아츠 「스타워즈」 울트라 64에 참가

루카스 아츠 군단의 「스타워즈」가 드디어 64용 소프트로 제작된다는 정보가 날아들었다. 더구나 제작은 닌텐도가 아닌 루카스 아츠가 담당한다는 확실한 정보가 닌텐도 팬들을 흥분의 도가니로 몰아넣는다.

하지만 어린 가정용 게임기 유저중에는 루카스 아츠를 모르는 사람도 있을 것이다. 그도 그런 것이 영화가 나온 후로 현재까지 컨슈머 게임 소프트로 제작되지 않았기 때문이다. 최근에 IBM PC용으로 제작된 것은 있지만 큰 반향을 불러 일으킬 정도는 아니었다. 현재 루카스 아츠는 PC 게임 메이커로서 다섯 손가락안에 들 정도로 방대해졌다.

「스타워즈」 시리즈의 프로듀서 죠지루카스는 적극적으로 첨단 기술에 참여할 의지를 갖고 있는 사람으로 유명하다. 그가 이끄는 소프트 하우스가 바로 루카스 아츠이다. 당연히 제작하는 소프트는 「스타워즈」시리즈를 테마로 한 것이 많다. 그래서 울트라 64용 소프트로서 제작되는 작품도 상상한 대로 「스타워즈」로 결정이 난 것이다.

일반적으로 캐릭터를 이용한 게임이라고 하면 캐릭터 이외는 다른 게임과 완전히 같든가, 왠지 마이너스면이 두드러지는 타이틀이 많다. 그렇지만 루카스 아츠가 만들어내는 소프트는 그런 네가티브한 경향과는 무관하다.



SFC용 「스타워즈」 소프트는 몇종류 제작되었지만 64용은 전혀 다른 풍으로 된다

300년의 세월이 흐른 뒤 마왕의 모습이 나타났다!

로맨싱 사가3

장 르	RPG
제작사	스퀘어
현지 발매일	11월 11
현지 발매가	11,400



3년전 스퀘어에서 '자신의 이야기를 만드는 RPG'라는 문구와 함께 대단한 관심을 모았던 로맨싱 사가의 3번째 작품이 등장했다. 전작까지의 많은 문제점들을 확실히 보완하여 등장한 이 게임은 최근 부진한 면을 보이던 스퀘어의 게임중 최고라 평할 수 있을 정도이며 시리즈를 거듭한 만큼의 완벽한 프리 시나리오를 보여주고 있다. 때문에 여기에 실린 공략은 어디까지나 대표적인 예로 생각하고 게임을 진행해 주길 바란다.



마왕과 맞서 싸웠던 성왕과 그의 동료들

숙명에 지지않는 자는 전설을 창조한다

'죽음의 별이 태양을 덮어 씌울 때,
모든 새로운 생명들이 그 빛을 잃어버리고
죽음의 숨결만이 넘쳐흐르리니…'



300년만에 또다시 사식이 일어났다

사식(死食)… 그것은 수백년에 한번 일어나는 죽음의 별에 의한 일식을 지칭하는 단어이다. 그 사식이 일어날 때마다, 그 해에 태어나는 새로운 생명들이 빛도 보지 못한 채 죽어간다고 한다. 그 현상은 인간에게만 국한되지 않고 온갖 생물들에게 영향을 끼쳐 세상에 갖가지 공포와 혼란을 야기시켜 왔다.



이 세계 어느곳엔가 숙명의 아이가…

— 사식발생(600년전) —

새롭게 태어나는 모든 생명이 사라지는 사식의 재앙 속에서도 한명의 아기가 살아 남았다. 그 후 아이는 자라서 마왕이 되었고 세상을 퇴폐시켰다.



지금 새로운 전설이 시작된다

— 2번째 사식발생(300년전) —

또 다시 한명의 아이가 살아 남았다. 죽음의 운명을 극복한 그 아이는 성왕이 되어 세상에 안정을 도모하였다.

— 3번째 사식발생(현대) —

300년이 지나 이번에도 역시 사식은 세계를 덮쳤다. 유일하게 살아 남아 있을 아이는 어디에 있는 것일까? 살아 있는 모든 인간들과 아비스의 몬스터들은 공포와 기대감을 가지고 아이의 성장을 지켜보았다. 그 아이가 마왕인가 성왕인가를… 그리고 전설은 시작됐다.

이야기의 시작은 8인의 주인공으로부터

(남성 캐릭터)	(여성 캐릭터)
유리안	카타리나
토마스	엘렌
미카엘	사라
해리드	모니카

＊ 이 공략의 주인공은 개척민의 왕자의 별을 가지고 있는 유리안(캐릭터의 프로필에 관해서는 과월호 참조). 공통 이벤트를 중심으로 공략했기 때문에 주인공이 다른 경우나 다수의 이벤트를 경험하는 사람들과는 차이가 있음.



최초에 주인공을 선택한다



마을에서 고브린의 움직임을 살피는 유리안 일행

비가 내리고 번개가 치는 밤.

번개 탓인지 고브린들의 행동도 없었기에 유리안 일행은 숙소로 돌아와 휴식을 취하고 있었다. 그때 일행이 묵고 있는 숙소에 모니카가 들어오고 그녀와의 만남으로 인해 유리안의 인생은 크게 변화하게 된다.



한명의 여자가 말을 타고 달려온다

최초에는 숙소에서 모니카를 데리고 나와서 그의 오빠인 미카엘이 있는 곳까지 호위해 주어야 한다. 이 게임에서 유리안이 왕궁 호위병이 되고 모니카와 함께 왕궁을 빠져나오는 것까지는 공통 이벤트이므로 어떤 캐릭터를 선택해도(카타리나 제외) 비슷한 일을 경험하게 된다.



레오니드 백작에게 모니카를 데려다주는 의뢰를 받은 유리안 일행

모니카를 호위하여 미카엘에게 데려다 주면 미카엘은 고드윈의 반란을 제압하기 위해서 로아느로 돌아가고 모니카를 안전한 곳이라 생각되는 포드루이의 레오니드에게까지 호위해 달라고 한다. 여기서 해리드가 파티에서 빠지게 되므로 전투에 주의하며 진행하자.

포드루이에 도착하여 레오니드와 이야기하면 레오니드의 성에서 머무르게 되는데 레오니드는 유리안 일행이 심심해 보인다며 성 북쪽의 포드루이의 동굴이라도 가라고 말해준다.



북쪽 동굴의 소재를 가르쳐 주는 레오니드

일단 성에서 잠을 청한 뒤에 포드루이 동굴로 가자. 이 동굴의 적은 그리 강하지 않으므로 가볍게 기술을 연마하고 마지막의 보브 고브린을 죽이면 돈을 손에 넣을 수 있다.



미카엘은 유리안에게 호위대가 되기를 부탁한다

동굴의 이벤트를 클리어 한 후에 레오니드와 대화를 하면 미카엘이 고드윈군을 쓰러뜨렸다며 성으로 돌아가도 좋다고 한다. 로아느에서 시일이 지나면 미카엘은 유리안에게 모니카의 호위부대 프린세스 가드에 참가해 달라고 부탁한다(필자는 여기서 그 부탁을 받아들였다).

호위부대에 들어간 후에 모니카와 이야기하면 모니카의 외출에 호위병으로 유리안이 따라가게 된다. 여기서 유리안이 모니카에게서 잠시 눈을 뗀 사이에 모니카가 납치되고 이벤트가 발생하게 된다.



이곳에서 시인을 동료로 얻자

동굴 안은 그다지 복잡한 구조가 아니므로 샅샅이 뒤져보자. 단, 파티가 유리안 혼자이므로 무리하게 전투를 하면 게임오버가 되고 만다. 동굴의 안쪽으로 들어가면 성왕의 이야기를 들려주는 시인을 동료로 맞이할 수 있는데 검기와 창기를 중점적으로 키우면 강력한 필살기를 생각보다 빨리 사용할 수 있을 것이다(시인을 동료로 맞이한 장소에서 오른쪽으로 들어가면 모니카가 있으며 왼쪽으로 내려가면 고드윈 남작이 있다).



모니카를 구해내서 로아느 성으로 돌아오면 모니카는 자신이 원하지 않는 정략결혼을 하기 싫다며 성에서 도망치도록 도와달라고 한다. 이 부탁을 들어주면 유리안과 모니카는 로아느를 빠져나와 뮬스마을에 도착하게 된다(이곳에서부터 본격적인 프리 시나리오가 시작된다).



성에서 도망치게 도와달라는 모니카

이벤트 발생조건을 만족시키자

로맨싱 사가 3는 프리 시나리오라는 부분에 상당한 신경을 쓰고 있기 때문에 주인공이 이벤트를 거쳐나가는 동안 상당히 많은 변화를 거쳐가게 된다. 여기서는 유리안이 라스트 보스인 아비스를 만날 때까지의 과정을 공통 이벤트별로 나누어 공략하도록 하겠다. 공통 이벤트에 관해서는 이 공략을 봐도 상관없다.

활동영역을 넓히고 진행목적을 만든다

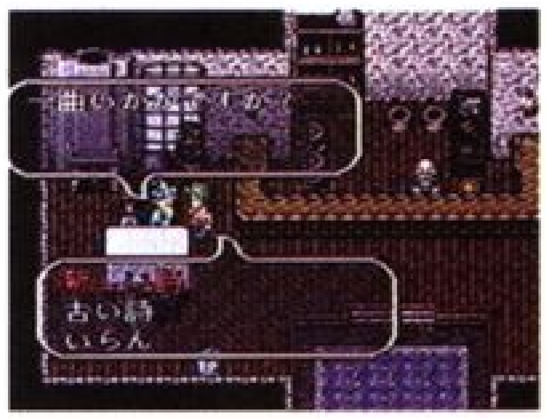
여기서 소개하고 있는 마을들은 게임의 초반부 진행에 반드시 거쳐야 되는 곳이며 각 마을에 연관되는 이벤트 발생지는 마을과 함께 표시해 두었다. 또한 로맨싱 사가는 프리 시나리오이기 때문에 게임의 진행순이 아닌 마을 순으로 정리했으므로 순서에 구애받지 않고 진행하길 바란다. 단, 여기에 소개하고 있는 마을이 전부가 아니라는 것을 밝혀두는 바이다.

뮬스

모니카와 함께 성에서 도망을 치면 뮬스의 항구에서 피드나와 쯔바이크로 가는 두개의 분기점과 만나게 된다. 우선은 주점으로 가서 술을 마시고 있는 시인을 다시 동료로 얻자. 그 후에 피드나와 쯔바이크 중 하나를 선택하면 이야기는 진행되게 된다.



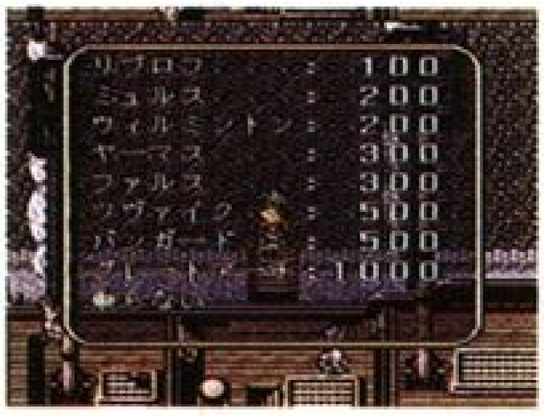
이곳에서는 쯔바이크와 피드나로 가는 배가 있다



주점에서 시인을 다시 동료로 얻자

피드나

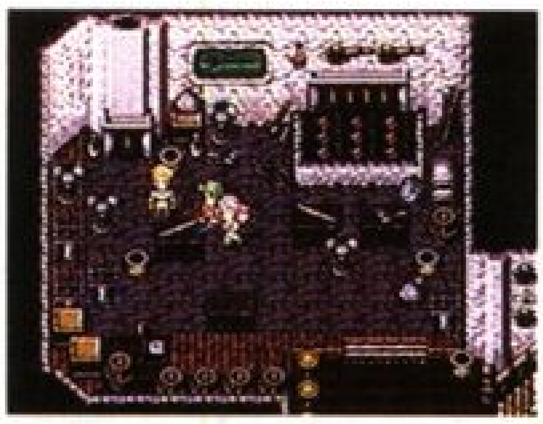
로맨싱 사가3의 초반 이벤트를 이루는 요새같은 존재. 이곳은 리브로프, 스탄레, 팔스, 그레이트 아치 등의 대다수의 마을로 갈 수 있는 곳이다. 로맨싱 사가에서는 한



이벤트 발생의 주요 거점이 되는 피드나의 항구. 총 8개의 마을로 갈 수 있다



미왕전에서 길을 잃어버린 소년을 구하자



노라는 마음든든한 동료이므로 반드시 얻도록 하자

번 가거나 정보를 들은 곳은 후에 곧바로 갈 수 있으므로 초반에는 반드시 거쳐야할 곳이다.

이곳에 도착하면 우선 유리안의 동료였던 토마스를 만나자. 피드나에서 일어나는 이벤트는 마왕전에서 미아가 된 곤이라는 소년을 구출하는 것과 후반부에는 마왕전 안에서 열리게 되는 4귀족의 하나 아라케스를 쓰러뜨리게 된다. 또 하나 빠뜨려서는 안되는 것이 노라의 이벤트이다. 높은 공격력과 방어력을 자랑하는 노라는 문을 닫은 무기점에 가면 동료로 얻을 수 있다.

게임의 후반부에 돌입하여 이곳에 돌아와 뮤즈와 샤르를 만나면 뮤즈가 꾸고 있는 악몽으로 들어가는 이벤트가 발생하게 되는데 반드시 하지 않아도 상관없으나 신왕교단의 맥심스를 추적하여 성왕의 유물을 얻기 위해서라면 클리어하는 것이 좋다. 단, 허먼이 동료로 있다면 이 이벤트를 클리어하지 않고서도 맥심스를 추적할 수 있다.

— 뮤즈의 꿈 —



뮤즈의 꿈속 이벤트는 뮤즈를 파티에 참가시키자

뮤즈의 꿈속 이벤트를 클리어하기 위해서는 보스와의 전투시 뮤즈를 파티에 참가시켜야 한다. 뮤즈가 파티에 참가해 있으면 보스는 뮤즈와 대화를 한 뒤 스스로 사라져 버린다. 그후에 일행이 꿈에서 빠져 나오면 악몽의 원인이 맥심스라는 사실이 밝혀진다.

— 무기점의 공인을 모아야 한다 —

노라를 동료로 모으면 노라의 동생인 켄은 무기의 개발을 하겠다고 말한다. 여기서 플레이어는 가급적 많은 공인을 모아서 켄에게 보내면 무기와 방어구의 개발을 할 수 있다. 여기에 소개하고 있는 공인들을 우선적으로 찾아서 무기와 방어구의 개발을 하도록 하자.



공인을 많이 모을수록 무기와 방어구의 개발이 쉬워진다

피 드 나 / 그라디우스의 저택 2층에 멍하니 앉아 있는 사람

리브로프 / 주점에서 술을 마시며 자신의 장래에 대해서 심각하게 생각하는 사람

스 탄 레 / 주점에서 팔스군에 가담하지 않겠냐고 권유당하고 있는 사람

팔　　스 / 주점에서 술을 마시며 내심 스탄레에 대해 적의를 품고 있는 사람

야 마 스 / 숙소에서 아르바이트를 하며 생계를 유지하고 있는 사람

쯔바이크



자칭 천재라는 여교수. 이벤트를 일으키는 사고뭉치다



쯔바이크 토너먼트는 보통의 레벨로는 우승할 수 없다

쯔바이크는 군사력을 자랑하는 국가형태의 마을로 격투 토너먼트가 열리고 있다. 단, 이 토너먼트는 HP가 400 이상이 되지 않으면 우승할 수 없으므로 섣불리 도전하지 말자. 이 토너먼트는 미카엘, 카타리나, 헤리드를 주인공으로 하고 있을 때에 반드시 우승해야할 필요가 있다(그 이유에 대해서는 직접 플레이해 보기를 바란다). 그외의 사람들은 지나쳐도 관계없으나 흡혈귀 레오니드를 동료로 얻고 싶다면 우승해야만 한다. 우승 상금은 10000 오람이다. 또한 쯔바이크에서는 연결되는 이벤트가 있는데 마을에서 정보를 얻으면 서쪽 숲으로 갈 수 있다. 이곳은 자칭 천재 교수라는 여자가 있는데 이벤트 해결에 많은 도움을 주므로 한번쯤 만나보자.

교수를 만나면 4마리의 애완동물을 잡아달라는 부탁을 받는데 이 애완동물들은 교수에게 돌려주지 않고 주점의 사나이에게 팔아도 상관없다.

— 서쪽 숲 —



무크차는 애완동물 중에서도 최강의 적이다. 방심하면 전멸의 길로…

이 숲에는 일반적인 적 이외에도 교수의 이상한 애완동물이 있다. 모두 4마리의 동물들 중에서 무크차라는 놈은 상상외로 강하므로 조심하자. HP가 200이하라면 불가능하다.

교수에게 애완동물을 잡아다 주면 교수는 한마리가 더 있다고 말하며 발견한다면 잡아다 달라고 말한다. 일단은 무시해도 좋다.

포드루이



포드루이 성 지하에 있는 야미는 강적중의 강적



성배를 얻었다면 레오니드에게 가자

이곳은 게임의 초반에 모니카를 도피시킨 곳으로 쯔바이크의 토너먼트에서 우승한 후에 오면 성배를 건네받기 위해서 레오니드 백작이 있는 성의 최하층까지 내려가는 이벤트가 발생한다. 이곳에서는 보스급으로 야미(어둠이라는 뜻)라는 캐릭터가 등장하는데 HP가 500이상이 되는 캐릭터가 없다면 거의


능력치가 우수한 레오니드는 반드시 얻어야할 캐릭터이다

포기하는 편이 나을 정도로 강적이다. 성배를 얻은 후에 레오니드에게 말을 걸면 동료가 되어준다. 상당히 강력한 동료이므로 반드시 얻도록 하자.

리브로프


주점에서는 나쥬 사막의 정보를 들을 수 있다

리브로프에 도착하면 일단 주점에 들러보자. 나쥬 사막의 일과 신왕교단의 정보를 들을 수 있다. 그 외에 별다른 이벤트는 발생하지 않는다.

윌민튼

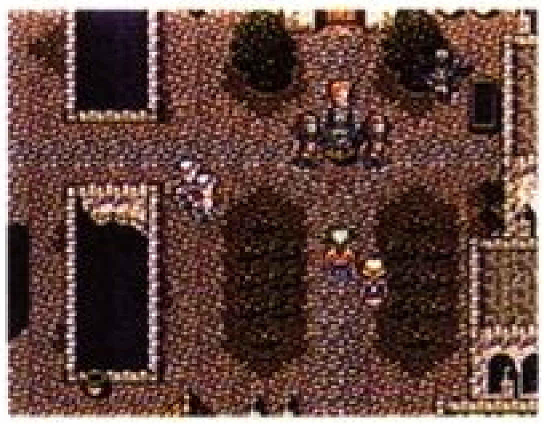
피드너에서 토마스를 동료로 얻었을 경우에 플프라이트 23세와 관련된 이벤트를 발생시킬 수 있다. 단, 시간이 많이 걸리는 단점이 있으므로 가급적 피하는 편이 좋다. 방법은 플프라이트 23세의 정보를 얻은 후에 토마스를 동료로 얻었던 피드나의 집 오른쪽 방에 있는 플프라이트 23세를 만나면 된다.

야마스

이곳에서는 두가지의 이벤트가 발생한다. 하나는 드포레 상회와 대적하고 있는 괴걸 로빈을 동료로 얻는 이벤트이며 또 하나는 뱅가드와 연결되는 이벤트. 우선 로빈을 동료로 만드는 순서에 대해서 설명



우선 항구의 창고와 마을의 집에서 로빈을 목격하자


진짜 로빈의 등장이다!!

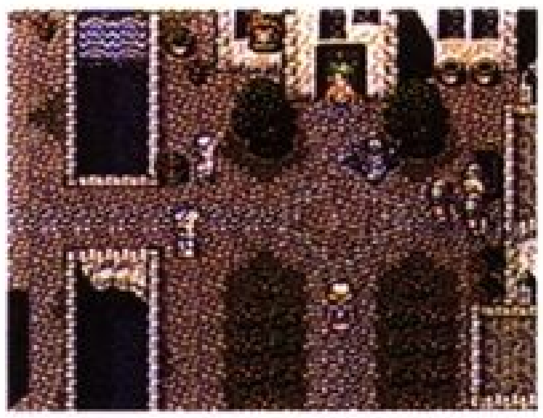
하겠다.

1. 항구의 창고로 가서 로빈이 마약을 유통시키려는 드포레의 하수인과 싸우는 것을 목격한다.

2. 마을의 집에서 늙은 노파를 괴롭히는 드포레 상인을 쫓아내는 로빈을 목격한다.

3. 야마스의 도구점에 들러서 곤경에 처한 로빈과 힘을 합해 드포레의 보디가드들을 쓰러뜨린다.

4. 다시 항구의 창고로 가면 파티가 5명 이하일 경우 로빈이 동료가 된다.

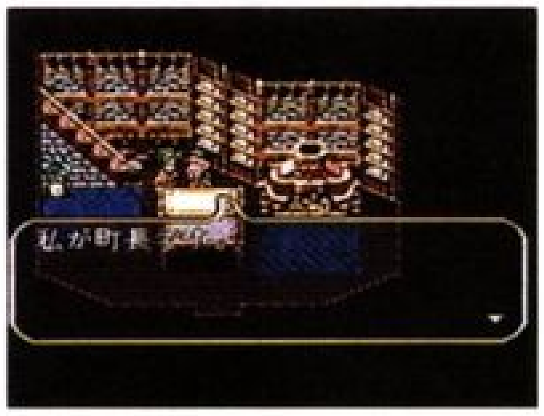

응!? 이 로빈은 생김새가 조금 이상한데…

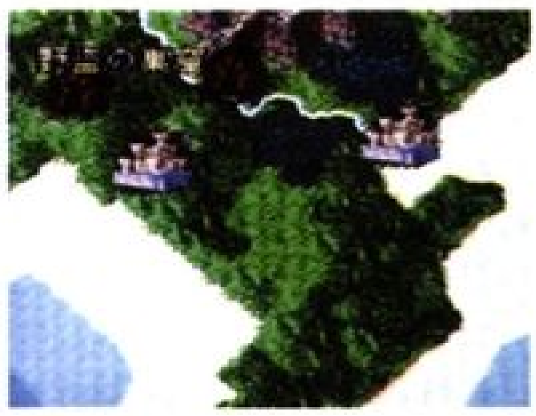

로빈을 도와서 드포레의 보디가드를 쓰러뜨리자

뱅가드와 관계된 이벤트는 오리할콘의 돌고래 상이다. 게임의 초반부에는 이곳에서 구할 수 있지만 후반부에는 해적 블랙에게 빼았겨 버리므로 블랙의 동굴까지 가는 이벤트가 발생한다. 선택은 플레이어의 마음이며 이 이벤트에 의해서 그레이트 아치에 있는 허먼이 어느 시기에 동료가 될 지 결정된다.

기드란트


쥐떼에게는 쥐약이 있어야만 이길 수 있다


촌장과 이야기하면 이벤트가 시작된다


도적의 소굴은 그냥 지나쳐도 상관없는 이벤트이다

기드란트에서 가장 중요한 것은 배를 타고 유스테름으로 가는 것이다. 이 마을의 촌장과 이야기하면 '희생의 동굴'의 이벤트가 발생한다. 단, 이 이벤트로 득이 되는 것은 없으며 그래도 해보고 싶은 사람은 보스인 쥐떼와 만난 뒤 일단 후퇴하자. 그후에 쯔바이크의 교수에게 쥐약을 얻어서 클리어하면 된다.

팔스

머스 컴배트를 체험하고 싶은 사


주점의 병사와 이야기하면 머스 컴배트가 시작된다

람이라면 한번쯤은 들러야할 곳이 팔스 마을이다. 이곳의 포인트는 머스 컴배트에 용병으로 참가하여 돈을 버는 것과 팔스와 적대관계에 있는 스탄레에 대한 정보를 듣는 것이다. 주점에서 의뢰를 받아들이면 즉시 전투에 들어가므로 일단 세이브를 하도록 하자. 이웃 마을인 스탄레의 정보는 도구점의 2층에 가면 들을 수 있다.

스탄레

스탄레에서도 머스 컴배트에 참가하는 것은 가능하며 팔스보다 보수가 높다. 단, 병사 수가 적기 때문에 상당한 고전을 각오해야만 한다. 란스에서의 물품 이동 이벤트를 하지 않은 경우에는 어느정도 시간을 경과시키면 마을에 살고 있는 할머니에게서 도적의 소굴에 관한 이야기를 듣게 된다.

— 도적의 소굴 —

정보를 얻어 이 동굴에 올 경우 도적과 관계된 이벤트가 발생하며 기드란트에서 니나라는 여성과 만났다면 폴을 동료로 얻을 수 있다. 이 외에도 란스 마을에서 물품운송 의뢰를 받아들인 후에 숲에서 도적에게 전멸당해도 이곳에 오는 것이 가능하다.

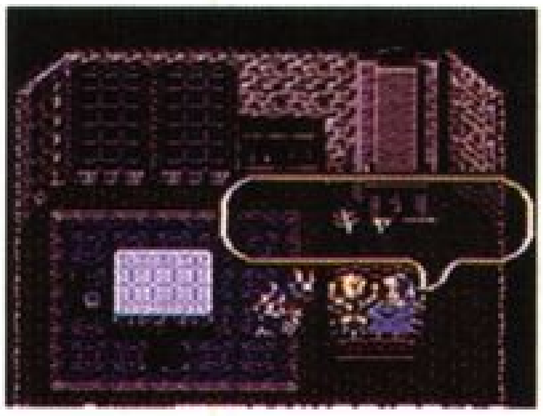
— 동굴 사원유적 —

일반적으로 이벤트를 진행시키면 별다른 목적이 없는 동굴. 위치는 도적의 소굴의 옆으로 여유가 있다면 탐색해 보자.

뱅가드

뱅가드는 초반에는 루브 산지와 작은 마을로 갈 수 있는 통로가 되는 곳이지만 후에 마귀족의 한명인

폴네우스가 있는 해저궁으로 가는 이동 요새가 되는 곳이기도 하다. 뱅가드와의 관련 이벤트는 3가지가 있다. 우선 마을 사람들과 이야기 하여 북쪽에 작은 마을을 만든 후에 작은 마을에 가서 주점에 들어가면 그에원이라는 드래곤의 존재와 그에원이 있는 루브산지가 지도에 나타나게 된다.



신혼부부가 살해 당하는 장면이 나오면 이벤트가 시작된다



이런… 사람을 놀라게 하다니…

뱅가드 자체내의 이벤트는 일행이 작은 마을에서 돌아오면 시작된다. 행복한 생활을 하던 신혼부부가 폴네우스의 병사들에게 살해 당하는 장면이 나오면 촌장과 이야기 한 후에 마을의 여관에서 하루밤을 보내도록 하자.



드디어 꼬리를 잡았다!!

밤이 되면 폴세우스의 부하들이 일행을 습격하는데 가볍게 물리치고 다시 촌장과 이야기하면 폴네우스를 없애기 위해서 이동 요새 뱅가드를 움직이는데 협조해 준다.



지칭 캡틴인 마을의 촌장은 일행에게 협조해 준다



촌장이 있는 자리에 뱅가드로의 입구가…



뱅가드의 조종실. 그러나 뭔가가 부족한데…

뱅가드의 조종실로 통하는 입구는 촌장이 서 있는 자리에 있다(우선 밖으로 나갔다가 다시 들어오면 촌장이 서있는 자리를 자동적으로 조사하게 된다).

— 뱅가드 조종실 —

뱅가드의 지하는 미로로 되어 있는데 이곳을 통과하면 조종실에 도착하게 된다. 일단 한번이라도 조종실에 도착했다면 그 후에는 적이 출현하지 않으므로 차분하게 진행



어느 부분이 차이가 있는지 확실하게 봐 두자

하자.

조종실에서 빠져 나오면 촌장은 조종실의 모양을 물어볼 것이다. 이 질문에 '예'와 '아니오'라는 답변을 선택하게 되는데 선택에 의해서 앞으로의 진행 순서가 달라진다(「예」를 선택한 사람은 현술사를 구하기 위해서 모우제스 마을로, 「아니오」를 선택한 사람은 오리할콘의 돌고래 상을 구하기 위해서 그레이트 아치로 가자).

— 루브 산지 —

그에원이 보물을 지키며 살고 있는 산악지대. 일단 그에원과 만났다면 싸우지 말고 밖으로 나오자(그에원을 이길 수 있다고 해도 차후에 일시적으로 동료가 되기 때문에 죽이면 안된다). 그에원은 뷰네이를 제외한 모든 마귀족을 쓰러뜨리면 동료가 되어준다.



그에원은 후반부가 아니면 동료가 되지 않는다

그레이트 아치



남부지방의 온화한 휴양지 그레이트 아치

이곳은 남부의 따뜻한 휴양지대로 많은 관광객들이 모여드는 곳이다. 그러나 관광을 목적으로 온 사람들의 거의 없으며 모든 이들이 블랙 잭의 보물을 노리고 온 것이다. 뱅가드 마을의 이벤트를 끝낸 후 왔다면 항구에 있는 허먼에게 말을 걸어보자(허먼을 동료로 하는



허먼이 동료로 있으면 길안내와 힌트를 가르쳐 준다

방법은 두가지가 있다. 첫번째는 앞에서 소개한 방법이며 두번째는 폴네우스를 쓰러뜨린 후에 말을 거는 방법이 있다. 단, 초반에 동료로 얻게 되면 폴네우스를 쓰러뜨릴 때까지 헤어질 수 없으므로 주의하자). 허먼은 블랙 잭의 보물이 있는 장소와 돌고래 상에 대해서 자세하게 일러줄 것이다.

— 블랙 잭의 동굴 —

이곳은 상당히 넓은 동굴로 벽면에 인면상 스위치는 거드리지 않는 편이 좋다. 허먼이 동료로 있으면 동굴의 목적인 돌고래 상의 길을 안내해 주기도 하지만 없어도 상을 찾는데에는 별 문제가 없을 것이다. 마지막에 상을 발견하면 보스와 싸우게 되는데 가볍게 물리치고 오른쪽 통로를 통해서 밖으로 나오면 된다.

란스

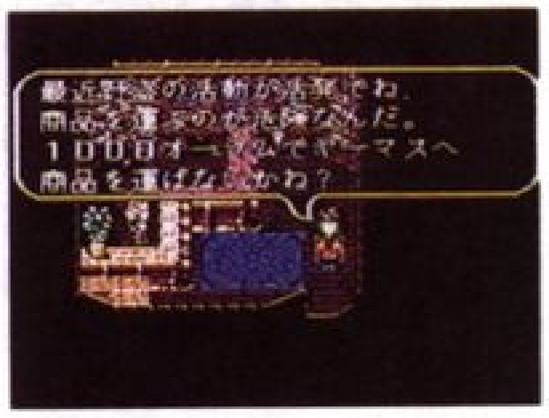
란스 마을은 게임의 진행에 목적의식을 부여하는 중요한 장소이다(카타리나의 경우는 예외). 란스에서 해야될 필수 이벤트는 일단 요한네스 자매를 만나는 일이다. 요한네스 자매에게는 사식에 관해서와 사귀족, 합성술과 최강술에 대해서 들을 수 있다. 초반에는 거의 의미없는 이야기처럼 들릴지 모르



이 사람이 성왕의 후손이다



요한네스 자애는 반드시 만나보자



물품운반의 이벤트는 굳이 하지 않아도 좋다

지만 후반과 종반에는 많은 도움을 주며 각 캐릭터의 최강술도 가르쳐 준다.

또한 이 란스마을은 성왕청과 성왕의 후손이 살고 있는데 일단 만나보자. 마왕전에 아라케스를 쓰러뜨리러 가면 '반지를…'이란 문자를 보게 되는데 반지는 성왕의 반지를 말하며 성왕의 후손에게 말하면 받을 수 있다. 이외에도 무기점에서 물품운반을 부탁받는 이벤트도 있다.

— 성왕청 —



성왕청에서 시련을 받으면 성왕의 유물을 얻을 수 있다

이곳은 후에 사귀족과 싸워서(승패에 관계없으며 사귀족 중 아무나 한명만 만나면 된다) 시련의 자격을 얻으면 왕자의 시련과 사냥꾼의 시련 등을 받고 성왕의 유물을 얻을 수 있다. 성왕의 유물에 관해서는 아래의 표를 참조하자.

성왕유물 일람표

아이템 명	입 수 방 법
은의 장갑	피드나의 이벤트 중, 뮤즈의 꿈 속에서 입수 가능
왕가의 반지	마왕전의 최하층까지 간 후 란스에서 입수
성　배	토너먼트 우승 후에 레오니드를 만난다
얼음의 검	드래곤 루라를 쓰러뜨리고 안쪽의 검을 뽑는다
마왕의 방패	모우제스 마을의 중앙에 있는 우물안에서 입수
요정의 활	사냥꾼의 시련을 받은 후에 입수
성왕의 투구	왕자의 시련을 받은 후에 입수
성왕의 부츠	관아래의 시련을 받은 후에 입수
마스카레이드	신왕의 탑에서 맥심스를 쓰러뜨린다
성왕의 창	신왕의 탑에서 맥심스를 쓰러뜨린다
영광의 지팡이	신왕의 탑에서 맥심스를 쓰러뜨린다
칠성검	신왕의 탑에서 맥심스를 쓰러뜨린다
마왕의 도끼	신왕의 탑에서 맥심스를 쓰러뜨린다
마왕의 갑옷	나쥬사막의 초원에서 이벤트를 거치고 입수

유스테룸

이곳의 존재 가치는 무엇일까? 본 필자가 게임을 플레이하면서도 이 마을은 워드를 동료로 만들기 위한 빙호(氷湖)의 이벤트(이것도 워드를 위한 미니 이벤트에 지나지 않는다)뿐이다. 이 마을의 의미는 정말로 그것뿐일까…

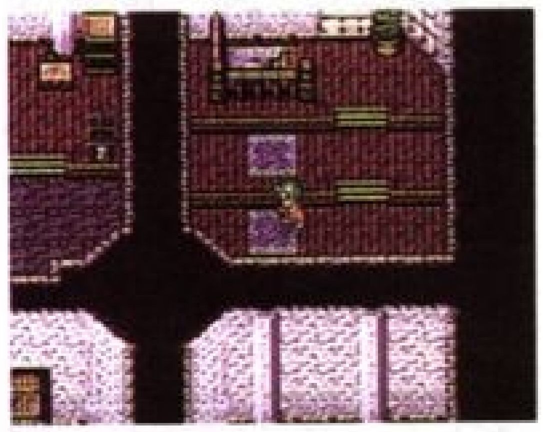
— 빙호 —



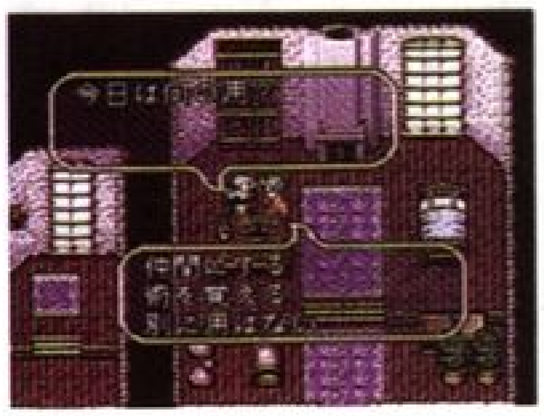
이벤트가 끝나면 아무때라도 워드를 동료로 삼을 수 있다

유스테룸에서 선그라스를 쓰고 있는 전사 워드에게 말을 걸면 빙호의 이벤트가 시작된다. 이 이벤트에는 특별하게 득이 되는 부분은 없지만 클리어하면 워드를 아무때나 동료로 삼을 수 있게 된다.

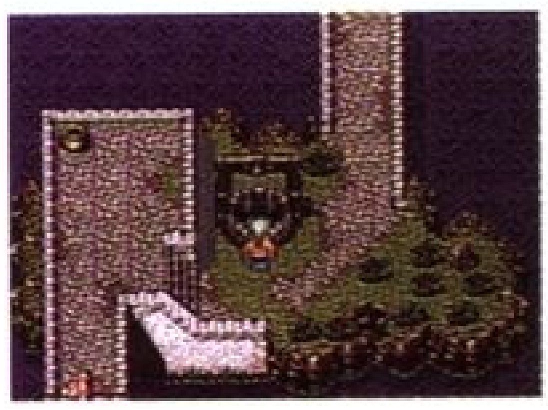
모우제스



운디네에게 가는 길은 단순한 미로로 구성되어 있다



마왕의 방패를 손에 넣은 뒤라도 운디네는 동료로 만들 수 있다



이 우물안에 마왕의 방패가…

이 마을은 운디네와 폴카네라는 두명의 술사에 의해서 남과 북으로 나뉘어져 있는 마을이다. 이동 요새 뱅가드를 움직이기 위해 술사를 모으러 마을에 오면 운디네와 폴카네 양쪽에서 자신의 라이벌들을 죽여 달라는 의뢰를 받게 된다. 일을 쉽게 진행하고 싶은 사람은 어느 한쪽의 의뢰를 해결해주어 뱅가드를 움직일 술사를 모으면 되지만 성왕의 유물인 마왕의 방패를 얻고 싶다면 양쪽의 의뢰를 모두 받아들인 후에 마을 중앙의 우물로 가서 방패를 가지고 나온 뒤 두명과 싸워서 이기야 한다. 개인적으로는 두번째 방법을 권하고 싶다.



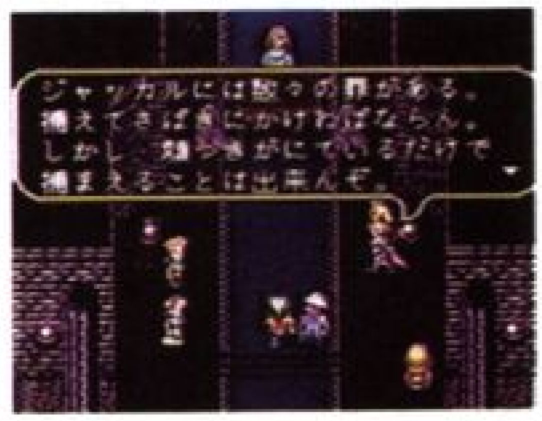
마왕의 방패는 회피율이 0%이지만 모든 타격기와 특수기의 저항 능력이 있다

두명의 술사를 쓰러뜨린 후에 운디네에게 가서 뱅가드의 일을 부탁하면 술사를 모을 수도 있으므로 일거양득이 아닐 수 없다.

활동영역 확보후 메인 이벤트를 전개하자

위의 모든 마을을 돌아다녔다면 기술 레벨과 적당한 수의 동료를 모았을 것이다. 여기서는 위의 이벤트 후의 진행 방향과 4명의 마귀족을 만나는 방법, 그리고 최종 보스에게 가는 방법을 설명하겠다.

신왕교단의 아지트 신왕의 탑



허먼이 있으면 맥심스의 과거를 폭로할 수 있다



교도의 로브를 사면 탑안에 들어갈 수 있다

동료중에 허먼이 있다면 일어나는 이벤트. 피드나에 있는 신왕교단의 지부에서 선교사인 맥심스의 정체가 해적 자칼이라는 사실을 폭


탑의 정상에는 맥심스가 소환한 몬스터들이 일행을 기다리고 있다

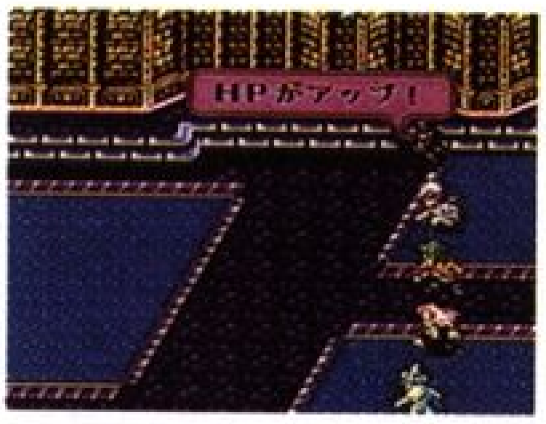
로하자. 맥심스는 정체가 탄로나면 단상아래의 비밀 통로를 이용해 도망치게 된다. 맥심스의 뒤를 좇아 가면 리브로프에 도착하게 되고 리브로프의 주점에서 나쥬 사막의 신왕의 탑에 대한 정보를 들으면 사막으로 가게 된다.


레드 드래곤은 마귀족들 보다도 강력하다

사막에 도착하면 무조건 화면의 왼쪽으로만 가자(오른쪽으로 가면 동부 지방으로 가게 된다). 그러면 곧바로 신왕의 탑이 나오는데 교도가 아니면 들어갈 수 없으므로 탑 앞에서 신도복을 팔고 있는 사람에게 옷을 사서 들어가자. 탑의 내부는 정상에 도착할 때까지 적이 출현하지 않으므로 우선 구조를 자세하게 파악하자.

탑의 정상에 올라가면 교주 티베리우스와 만나게 되는데 그 상태에서 파티가 5명 이하라면 티베리우스가 동료로 들어온다. 그 후에 옥상에 올라가면 맥심스가 소환한 몬스터들과 4연속 배틀이 벌어진다. 3번째 적들까지는 기본적인 공격으로 상대해도 무난하지만 마지막 레드 드래곤은 HP가 500이하라면 이기길 바라지 말자.


맥심스와의 1대1 대결. 그러나 걱정하지 말자



매턴마다 동료들이 돌아온다


맥심스를 이기면 성왕의 5가지 무기를 얻게 된다

레드 드래곤을 이긴 후에 할 일은 맥심스가 만들어둔 엘리베이터를 작동시키기 위해서 스위치를 찾아내는 일이다. 스위치는 모두 2개이며 스위치를 발견하게 되면 파티에서 동료가 한명씩 떨어져 나가게 된다(이외에도 트랩 등에 의해서 동료가 2명 떨어져 나간다). 그러나 걱정은 하지 말자. 유리안 혼자 남아서 맥심스와 싸우게 되면 턴마다 동료들이 한명씩 돌아오게 된다. 맥심스를 이기면 성왕의 유물 5가지를 얻게 된다.

— 이벤트 발생 조건 —

1. 공을 마왕전에서 구출해 낸다
2. 꿈의 이벤트를 클리어한다
3. 피드나에서 맥심스의 정체를 폭로한다
4. 피드나의 교단 지하에서 중간 보스를 쓰러뜨린다
5. 교단의 로브를 산다

해저궁의 마귀족 폴네우스

뱅가드를 움직일 수 있게 됐다면 우선 세계의 끝으로 가서 해저궁의 소재지를 듣자(이곳에서는 마을을 위협하는 수룡과 싸우는 이벤트가 있지만 하지 않아도 상관없다). 소재지는 정확하지 않지만 뱅가드로 이동 후에 4번 연속으로 탐색하면 찾을 수 있다.



이 섬에서 정보를 듣지 않으면 해저궁으로 갈 수 없다

해저궁에서 등장하는 적 캐릭터는 보스인 폴네우스를 포함해 모두 현무의 술법을 사용하므로 생선비늘(漁鱗)이나 호수의 로브를 장비하여 데미지를 감소시키는 것이 유리하다.



해저궁의 적들은 모두 현무 속성을 가지고 있으므로 장비에 신경쓰고 들어가자


마귀족중에서 최악의 캐릭터 폴네우스

폴네우스는 스콜과 메일 슈트롬이라는 특수공격을 사용한다. 주의해야 할 것은 이 두개의 술법을 사용하면 지형 속성이 현무로 바뀌게 되어 턴마다 폴네우스의 HP가 999로 회복되므로 그때마다 창룡이나 주조 등의 타속성 술법을 사용하여 지형속성을 바꾸도록 하자. 폴네우스의 HP는 약 27000이다.

마왕전의 아라케스

마왕전 내부에 왕가의 반지를 가지고 가지 않으면 열리지 않는 문이 있다는 사실은 이미 알고 있을 것이다. 일단 최하층까지 가서 '반지를…'이라는 문자를 본 후에 란스 마을의 성왕의 후손에게 반지를 받으면 아라케스와 만날 수 있다.



이러한 글자가 나오면 반지를 얻으러 성왕의 후손에게 가자


되돌아 갈때는 워프 존을 이용하도록


아라케스는 직접 타격계의 기술을 주로 사용한다

아라케스의 속성은 백호이다. 그러나 대부분의 공격이 백호의 속성과는 관계가 없기 때문에 속성에 맞추어 장비할 필요는 없으며 그보다는 물리력 방어에 신경쓰는 쪽이 좋다. 아라케스의 공격 중에 주의해야할 기술은 대회전(전체공격)과 블랙 잭(단체수면 공격), 테라 보이스(전체혼란 공격) 등이다. 이중에서 아라케스의 대회전은 브레이드 롤의 회피기를 가지고 있으면 피할 수 있으므로 아라케스의 전귀(戰鬼)들과 여러차례 싸우면 익힐

수 있다. 아라케스의 HP는 약 24000이다.

화술요새의 아우나스



이러한 간판이 있는 마을이 쇼가 열리는 곳이다

마귀족 중에서도 만나기가 가장 까다로운 캐릭터가 아우나스이다. 아우나스를 만나려는 플레이어는 우선 여기에 쓰여있는 이벤트 발생 조건을 만족시키자. 이중에 요정을 구해주는 이벤트는 쇼 자체가 랜덤으로 나타나므로 스탄레, 피드나, 리브로프, 남 모우제스, 팔스, 로아느를 중점적으로 돌아다녀야 한다.



정글에서 헤매이게 되면 그거야말로 정말 큰일이다



이 나무위에 요정의 마을이 있다

1. 그레이트 페이크 쇼에서 요정을 구해주자
2. 그레이트 아치에서 배를 타고 야게 마을로 간다
3. 정글에서 요정의 마을을 찾아낸다
4. 쇼에서 구해준 요정에게 화술요새의 소재지를 듣는다
5. 붉은 나비가 있는 곳을 출입구로 해서 돌아다니면 화술요새에 도착하게 된다

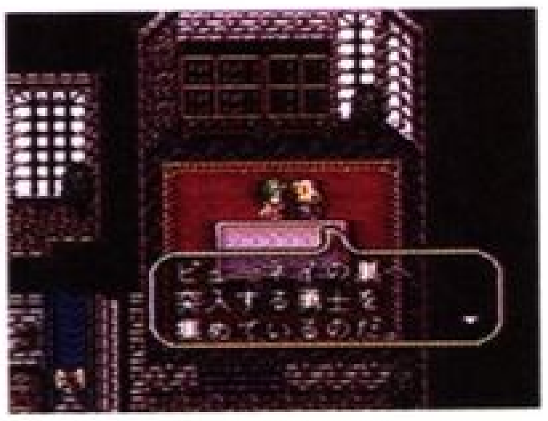


아우나스에게 직접타격은 금물이다. 단, 쌍룡파는 반격을 받지 않는다

아우나스는 주조의 속성으로 자신의 몸에 불길을 일게 하고 있으므로 직접 공격은 오히려 전멸의 지름길이 된다. 일단 장비를 속성에 대응하여 염수(炎獸)의 가죽과 얼음의 검을 장비하자. 아우나스의 특수 공격 중에 주의해야 할 것은 화이어 월(전열의 캐릭터에게만 데미지를 입힌다), 히트 웨이브(주조 속성의 전체 마법) 등이 있다. 단, 직접 공격 중에 쌍용파, 연기권 등은 우리편이 타격을 입지 않는다. 아우나스의 HP는 20,000.

타프턴산의 뷰네이

뷰네이와 만나는 루트는 두가지가 있다. 하나는 뷰네이 이외의 모든 마귀족을 쓰러뜨린 후 뱅가드의



일단은 로아느에가서 미카엘의 의뢰를 받아들이자



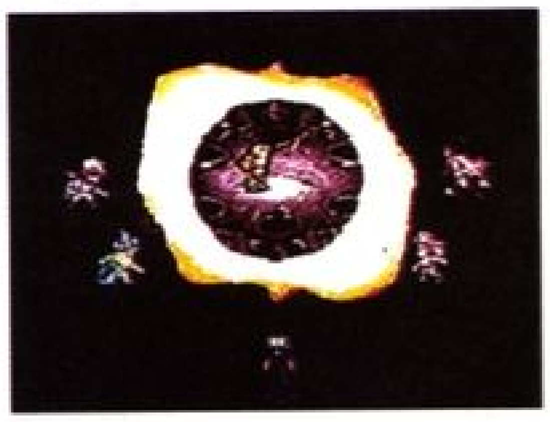
그에원이 있다면 트윈 스파이크를 연발하여 쉽게 승리할 수 있다

주점으로 가서 로아느가 뷰네이에게 습격당했다는 정보를 듣는 것과 또 하나는 로아느로 가서 뷰네이를 물리쳐 달라는 미카엘의 의뢰를 받아들인 후 루브 산지로 가서 그에원을 동료로 삼는 방법이 있다.

단, 그에원을 죽여버렸다면 동료로 삼을 수 없으며 뷰네이가 있는 타프턴산을 걸어서 올라가야만 한다. 그 반대의 경우로 그에원의 동료가 된다면 곧바로 뷰네이와 싸우게 된다.

뷰네이의 속성은 창룡. 그러나 창룡의 속성으로는 공격을 거의 하지 않기 때문에 선더볼과 어스라이저를 의식한 장비를 하도록 하자. 단, 그에원이 있는 경우에는 주인공과 그에원만이 전투에 참가하므로 2인 필살기인 트윈 스파이크를 사용하면 쉽게 이길 수 있다. 뷰네이의 HP는 약 31000.

숙명의 자손을 구하기 위한 모험



게이트에서 소년을 밀어내는 사라



요한네스의 동생은 최강술을 가르쳐 주므로 반드시 하나씩 익혀서 가자

4번째의 아비스 게이트를 봉인하려면 유리안은 사라와 비밀의 소년이 게이트의 중심에 서 있는 것을 목격하게 된다. 300년만의 사식에 의해서 태어난 아이는 사라와 비밀의 소년, 두명이었다. 게이트가 봉인되는 순간 사라는 자신이 희생할



이 집안에 바임메냔 노사가 있다

각오를 하고 소년을 게이트의 밖으로 밀어낸다.

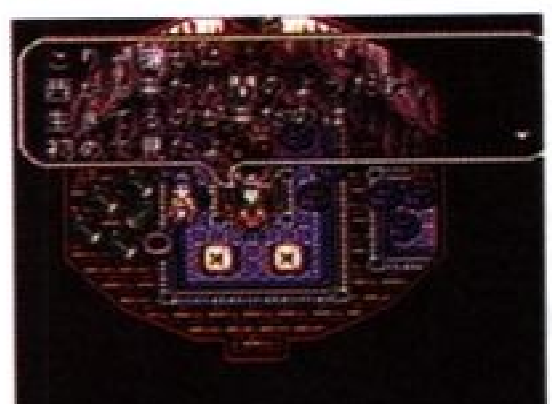
게이트가 봉인되고 요한네스의 집으로 돌아온 유리안 일행은 찜찜한 기분을 떨쳐내지 못한다. 그 때 요한네스가 새로운 정보를 가지고 온다.

'4개의 게이트는 봉인됐지만 또 하나의 아비스 게이트가 남아있어. 위치는 동쪽…'

그 이야기를 들은 유리안은 즉시 떠날 준비를 하게 된다. 사라를 구하기 위해서…

요한네스의 집에서 나오기 전에 요한네스의 동생에게 최강술과 합성술에 대해서 이야기를 해보자. 요한네스의 동생은 일행에게 각 속성에 대응하는 최강술을 가르쳐 줄 것이다. 합성술의 경우에는 이제까지 발견한 합성술에 관해서만 말해주므로 이미 외우고 있는 사람이라면 굳이 물어보지 않아도 상관없다. 요한네스의 집에서 나와 나쥬사막으로 가자.

나쥬사막에 도착하면 이번에는 오른쪽으로 계속 달려가자. 그러면 사막의 동부지대에 있는 초원에 도착하는데 일단 뭉크족의 마을을 찾아서 바임메냔 노사와 이야기를 하면 일단 티닝이 동료가 된다. 마을의 모든 사람들과 이야기한 후에



티닝이 동료가 되면 초원의 남쪽으로 내려가자



동굴 안의 적들을 물리쳐주면 북쪽 지방의 힌트를 얻을 수 있다



이곳으로 가야만 현성에 도착할 수 있다

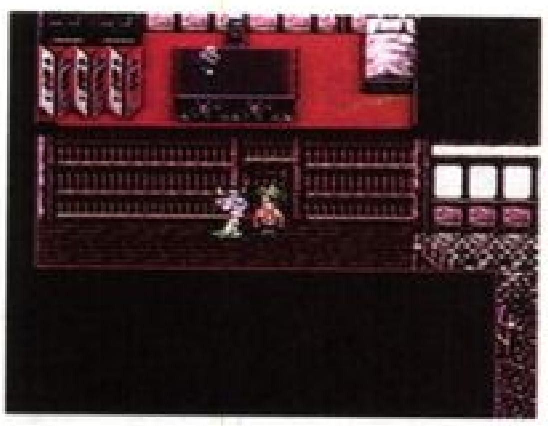
초원의 남쪽으로 내려가면 곤충의 모양을 한 네프트족의 동굴로 들어가게 된다.

동굴 내부에는 이동하는 적과 이동하지 않는 적이 있는데 일단은 동굴의 제일 깊은 곳에 있는 네프트족의 족장과 이야기하자. 그는 아비스의 무리가 자신들의 동굴에 들어와서 곤란하다고 말하는데 이동하지 않는 적 두명을 쓰러뜨리면 아비스의 무리는 북쪽에서 왔다고 말해준다.

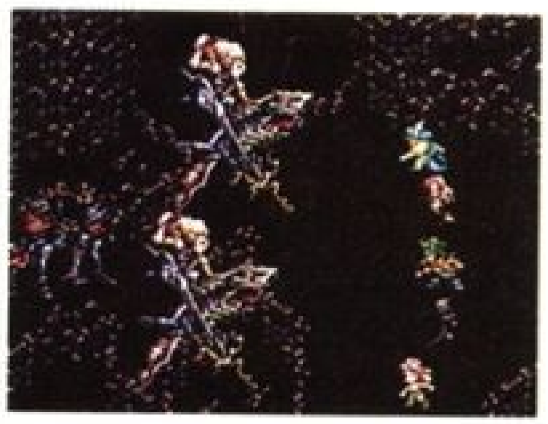
다시 뭉크족의 마을로 돌아와서 바임메냔과 이야기하면 아비스 게이트에 대한 이야기는 현성에서 하자고 한다. 현성은 마을의 동쪽에 있으므로 즉시 따라가자.

현성

현성에 도착하면 성의 문지기에게 눈에 띄는 복장을 한 유리안 일행은 붙잡히게 되고 일행의 말을 믿어주지 않는 안장군에 의해서 감옥에 갇히게 된다. 그러나 걱정은 하지 말자. 곧 바임메냔 노사가 나타나 일행을 풀어주고 안장군과 아비스 게이트에 대해서 이야기하게 된다.



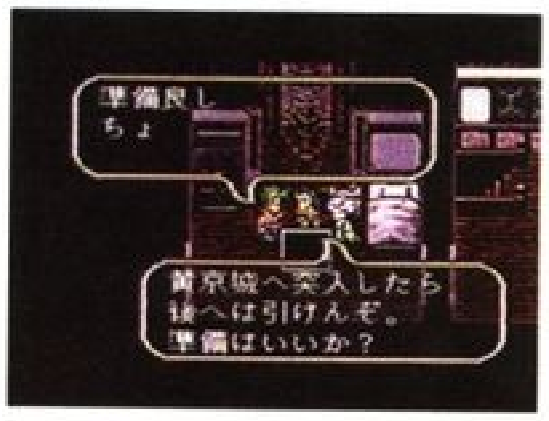
감옥에 갇혀있던 일행을 구해주는 바임메냔 노사



마왕의 갑옷은 그다지 강하지 않다.전체 공격기인 대처룬으로 승부를 결정짓자



황경성이 짜오가오의 손에 넘어갔다는 연락이 들어온다. 그리고 그곳에 아비스 게이트도…



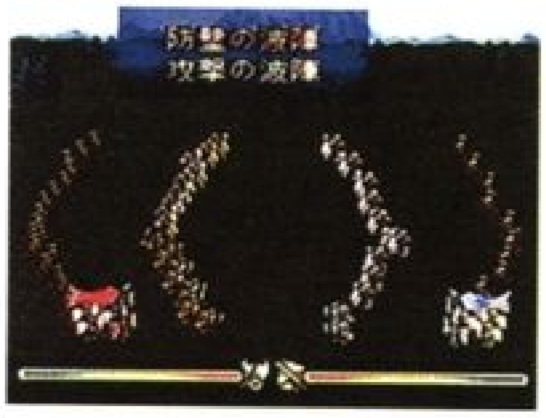
양동 작전의 준비가 끝났다면 안장군에게 말을 걸자

이야기가 끝났다면 이제까지의 정보로 갈 수 있는 초원의 북쪽으로 가보자. 그곳은 동굴로 이어지게 되는데 아비스 게이트는 없고 마왕의 갑옷이 보스로 등장하게 된다. 적들의 움직임이 상당히 빠르기 때문에 피해다니는 것은 거의 불가능하지만 그다지 강한 적들이 없으므로 기술레벨을 올린다는 의미에서 가급적 전투를 피하지 말자.

마왕의 갑옷을 손에 넣고 현성으로 돌아오면 일행에게 게이트가 없었다는 말을 듣고 바임메냔 노사는 '역시 그렇다면 소문대로 황경성에…'라는 말을 한다. 안장군의 극구 부인하지만 그때 황경성에서 전갈이 오고 아비스 게이트가 황경성에 있다는 사실이 판명된다.

안장군은 황경성의 짜오가오의 군사와 자신이 싸우고 있는 동안에 유리안 일행은 성으로 잠입하는 양동작전을 세우고 유리안 일행은 황경성으로 가게 된다.

황경성



머스 컴배트에 의한 양동작전은 실패해도 시나리오 진행에 상관없다

유리안 일행이 황경성 내부로 들어서면 머스 컴배트에 의한 양동작전이 시작된다. 단, 이 머스 컴배트는 이기든 지든 진행상에 크게 변화를 주지 않으므로 적당히 넘어가자.

머스 컴배트가 끝나면 유리안 일행은 드래곤 루라와 싸우게 된다. 드래곤 루라는 강력하기 그지 없는 적이지만 일단 HP가 600정도 된다면 이길 수 있다. 드래곤 루라의 공격중 가장 위력적인 것은 화염(전체 공격기). 약 200~300정도의 데미지를 입히는 무서운 공격기이다. 반드시 회복 아이템을 장비하고 전투에 들어가자.

황경성의 최상층에 올라가면 짜오가오가 한명의 소년을 데리고 옥상으로 올라가는 것을 보게 된다. 그 뒤를 쫓아가면 짜오가오가 불러낸 몬스터 아비스 네이거와 싸우게 된다(아비스 네이거는 드래곤 루라보다 약하기 때문에 어려운 상대는 아니지만 석화 공격과 수면기에는 주의해야만 한다).



마지막 아비스 게이트. 파티가 6명이라면 한명이 남아야만 한다



아비스에 도착한 유리안 일행. 마지막 전투가 그들을 기다리고 있다

전투가 끝나면 아비스 네이거는 짜오가오를 데리고 어딘가로 사라져 버린다. 그 후에 숙명의 아이는 사라를 구하자며 황경성의 아비스 게이트로 안내한다. 드디어 최종 전투의 때가 온 것이다.

아비스

아비스에서는 적의 출현이 없다. 계속해서 위로 올라가면 사라를 발견하게 되는데 곧이어 비밀의 소년도 사라가 있는 곳으로 가게 되고 두명의 숙명의 자손은 힘을 조종할 수 없게 된다. 그리고 곧이어 폭주하는 두사람의 힘은 파괴자의 형상을 이루게 되고 최종 전투가 시작된다.



사식이 시작되면 그의 힘은 점점 강해진다

전투의 초반에는 적의 공격이 상당히 약하다. 하지만 방심은 금물. 일단 사식이 시작되면 매 단계에 걸쳐서 파괴자는 새롭고 강력한 힘을 얻게 된다. 동료들의 체력 회복에 주의하며 합성술을 이용하자. 특히 창과 검계의 기술력을 높여두는 것이 유리하다. 파괴자를 막지 못한다면 플레이어는 세계의 종말을 보게 될 것이다.

패미콤 스페이스 월드 '95

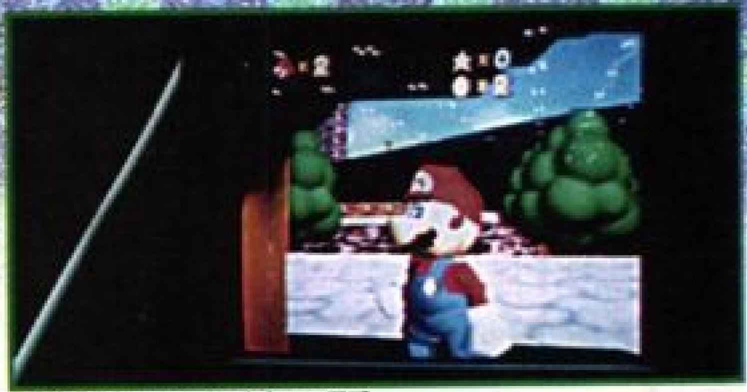
챔프는 지난 11월 24일부터 3일간 일본 동경 마쿠하리 메세에서 열린 제 7회 초심회 소프트웨어 전시회에 본지 기자를 급파해 최초로 공개된 '닌텐도64'의 모습과 10개의 동시 발매 소프트 등 그동안 독자 여러분들이 궁금해 하던 따끈따끈한 알짜 정보를 국내 최초로 공개한다.



대회장 전경



닌텐도64의 웅장한 자태



마리오가 닌텐도64용 게임으로 등장



곧 발매될 에닉스의 드래곤 퀘스트VI



닌텐도64는 4월 21일 발매! 가격은 2,5000엔



다양한 색상의 3D아날로그 스틱



화제의 신작 '바하무트 라군'도 공개



프론트 미션 건해저드의 발매일은 내년 2월 23일



마리오RPG 대공개

챔프노트

드디어 게임챔프가 탄생한 지 3주년이 되었습니다. 챔프의 3번째 생일을 맞이하여 독자 여러분들이 많은 축하엽서와 포스터등을 보내주셨습니다. 앞으로도 더욱더 여러분에게 빠르고 정확한 소식 전해드릴것을 약속하겠습니다. 밑에 다섯분은 챔프 3주년을 맞이하여 정성스러운 엽서와 축하 메시지가 담긴 글을 적어 보내주신 분들입니다. 이 분들에게는 챔프점수 2,000점을 드리겠습니다.

김태우 /
나용태 /
이상선 /
홍승우 /
김수환 /







소프트 발매 리스트

同 : 국내 동시 발매 게임
國 : 국산 개발 게임
★ : 챔프 기대작 표시

*게임 발매 일정은 제작사 사정에 따라 변경될 수도 있습니다.

12월 발매 소프트

기종		발매일	게임명	회사명	가 격
SFC		12/ 1	도카폰 외전	아스믹	8,800엔
SFC		12/ 1	록맨X3	캡콤	9,800엔
SFC		12/ 1	BB GUN 서바이벌 게임	아이맥스	11,800엔
SFC	★	12/ 1	떠돌이 시렌	춘소프트	11,800엔
SFC		12/ 8	크리스컹크	비지트	9,300엔
SFC		12/ 8	크록 웍스	덕간서점	7,800엔
SFC		12/ 8	미키와 도널드 매지컬 어드벤처3	캡콤	9,800엔
SFC		12/ 8	슈퍼 뿌요뿌요2	컴파일	8,800엔
SFC	★	12/ 9	드래곤 퀘스트Ⅵ	에닉스	11,400엔
SFC		12/15	슈퍼 블랙버스3	스테피쉬	11,800엔
SFC		12/15	고 고 악크맨3	반프레스토	9,800엔
SFC		12/15	테마 파크	E.A.빅터	11,800엔
SFC		12/15	화이널 화이트 터프	캡콤	9,980엔
SFC		12/15	성수마전 비스트 & 블레이드	B.P.S	11,000엔
SFC	★	12/15	테일즈 오브 환타지아	남코	11,800엔
SFC		12/15	프린세스 메이커	타카라	미 정
SFC		12/22	3X3 아이즈-수마봉환-	반프레스토	10,800엔
SFC		12/22	로도스도 전기	카도가와 서점	10,800엔
SFC		12/22	천외마경 제로	허드슨	9,980엔
SFC	★	12/22	이스Ⅴ	일본 팔콤	미 정
SFC		12/22	황룡의 귀	비프	미 정
SFC		12/22	배틀 서브마린	팩 인 비디오	9,800엔
SFC		12/상순	미소녀 전사 세라문	반다이	7,980엔
SFC		12/하순	삼국지 영걸전	코에이	12,800엔
SFC		12/하순	공상과학세계 걸리버보이	반다이	미 정
SFC		12/예정	화랜드 스토리2	반프레스토	12,800엔
SFC		12/예정	더 그레이트 배틀	반프레스토	9,800엔
SFC		12/예정	슈퍼 화이어 프로레슬링X	휴먼	미 정
SFC		12/예정	SD 건담G NEXT	반다이	12,800엔
SFC		12/예정	슈퍼 야구도	반프레스토	12,800엔
SFC		12/예정	배틀 테크3050	아스크 강담사	9,800엔
GB		12/ 8	웨딩 피치	K.S.S.	4,980엔
GB		12/22	P맨 GB	켐코	4,200엔
GB		12/중순	미키와 신데렐라성의 미스테리 투어	토미	4,200엔
PS		12/ 1	스트리트 화이터2 무비	캡콤	6,800엔
PS		12/ 1	통천각	소니	5,800엔
PS		12/ 1	브레이크 스루	상영사	5,300엔
PS		12/ 1	오델로 월드2	츠쿠다 오리지널	5,800엔
PS		12/ 1	리버시온	테크노 소프트	미 정
PS		12/ 1	D의 식탁 -컴플리트 그래픽-	어클레임 저팬	8,800엔
PS	★	12/ 3	리지 레이서 레볼루션	남코	5,800엔
PS		12/ 8	스노우 맨	기가 커뮤니케이션즈	5,800엔
PS		12/15	스틸 페더-철갑 비공단-	산토스	5,800엔
PS		12/15	클래식 로드	빅터	5,800엔
PS		12/22	마루코 양	타카라	4,800엔
PS		12/22	PD 울트라 맨 인베이더	반다이	4,800엔
PS		12/22	위닝 포스트EX	코에이	미 정
PS		12/22	테마 파크	E.A.빅터	5,800엔
PS	★	12/22	키릭 더 블러드2	소니	5,800엔
PS	★	12/29	투신전2	타카라	5,800엔

기종		발매일	게임명	회사명	가 격
PS		12/중순	토기왕기	반프레스토	5,800엔
PS		12/하순	메타올 패닉 두근두근 요괴 버스터즈	패밀리 소프트	5,800엔
PS		12/하순	로보 피트	알트론	미 정
PS		12/하순	니치부츠 아케이드 클래식	일본물산	4,980엔
PS		12/하순	아루남의 송곳니	라이트 스탭	3,980엔
PS		12/하순	오거리언 아인전 비주얼	아티스트 오피스	미 정
PS		12/하순	난쿠	토미	5,800엔
PS		12/예정	NBA 파워 덩커즈	코나미	미 정
PS		12/예정	카네이지 하트	아트딩크	미 정
PS		12/예정	카오스 콘트롤	버진 인터랙티브	5,800엔
PS		12/예정	아자일 워리어	버진 인터랙티브	5,800엔
PS		12/예정	사이드 와인더	아스믹	5,800엔
PS		12/예정	철도왕 '96	아트라스	5,800엔
PS		12/예정	초형귀 -궁극무정 은하최강남-	메사이아	5,800엔
PS		12/예정	사신의 권	비프	6,800엔
SS		12/ 1	히트 트릭 히어로즈	타이토	5,800엔
SS		12/ 1	NBA 잼 토너먼트 에디션	어클레임 저팬	5,800엔
SS	同	12/ 1	버철 화이터2	세가	6,800엔
SS		12/ 8	버철화이터 CG포트레이트(울프)	세가	1,280엔
SS		12/ 8	버철화이터 CG포트레이트(라우)	세가	1,280엔
SS		12/ 8	파더 크리스마스	기가 커뮤니케이션즈	5,800엔
SS		12/15	크리처 쇼크	데이타 이스트	6,800엔
SS		12/15	결혼	소학관 프로덕션	6,800엔
SS		12/15	매지컬 드롭	데이타 이스트	5,800엔
SS		12/15	건버드	아트라스	5,800엔
SS		12/15	헤저 대전쟁	이메지니아	6,800엔
SS		12/21	쿼바디스	그램스	6,800엔
SS		12/22	버철 포토 스튜디오	어클레임 저팬	6,800엔
SS		12/22	테마 파크	E.A.빅터	5,800엔
SS		12/22	디라이어스 외전	타이토	5,800엔
SS		12/22	버철 레이싱 세가새턴	타임워너 인터랙티브	5,800엔
SS		12/22	난쿠	세가	5,800엔
SS		12/25	진 여신전생 데빌 사마나	아트라스	6,800엔
SS	同★	12/29	세가 랠리 챔피언 쉽	세가	5,800엔
SS		12/하순	페다 리메이크	야노만	6,300엔
SS		12/하순	로보 피트	알트론	미 정
SS		12/예정	고타2 -천공의 기사-	코에이	미 정
SS		12/예정	타크 세이버	클라이맥스	미 정
SS		12/예정	타워	오픈북	6,800엔
SS		12/예정	카오스 콘트롤	버진 인터랙티브	5,800엔
SS		12/예정	북두의 권	반프레스토	5,800엔
SS		12/예정	블랙 화이어	버진 인터랙티브	5,800엔
MD		12/예정	서지컬 스트라이크	세가	6,800엔
MD		12/예정	펭고	세가	4,980엔
PC 엔진		12/예정	성야 이야기	허드슨	미 정
NEO GEO	★	12/ 1	화이터즈 스워즈	SNK	32,000엔
NEO GEO		12/예정	초철 브리킹거	자울스	미 정
NEO GEO CD	★	12/22	화이터즈 스워즈	SNK	8,800엔

96년 1월 발매 소프트

기종	발매일	게임명	회사명	가 격
SFC	1/26	유치원전기 마다라	데이텀 폴리스타	9,800엔
SFC	1/26	무인도 이야기	KSS	12,800엔
SFC	★ 1/27	슈퍼마리오 RPG	닌텐도	9,800엔
SFC	1/하순	노부나가의 야망 천상기	코에이	12,800엔
SFC	1/예정	G.O.D	이매지니어	11,400엔
SFC	1/예정	SD 건담	반다이	8,800엔
PS	1/13	매지컬 드롭	데이타 이스트	5,800엔
PS	1/13	수호연무	데이타 이스트	4,980엔
PS	1/26	NBA 잼 토너먼트 에디션	어클레임 저팬	5,800엔
PS	1/예정	사이베리아	인터 플레이	5,800엔
PS	1/예정	라이프 스케이프	미디어 퀘스트	미 정
PS	1/예정	티즈	제네럴 엔터테인먼트	미 정
PS	1/예정	큐인	미디어 엔터테인먼트	5,800엔
PS	1/예정	하이옥탄	E.A.빅터	5,800엔
PS	1/예정	데프콘5	멀티 소프트	5,800엔
PS	1/예정	그릴 로직	상영사	2,900엔
PS	1/예정	데스 마스크	반탄인터내셔널	7,800엔
PS	1/예정	디센트	소프트 뱅크	미 정
PS	1/예정	프로팅 런너	엑싱 엔터테인먼트	미 정
PS	1/예정	제 4차 슈퍼 로보트 대전S	반프레스토	6,800엔
SS	1/ 1	호드	BMG빅터	5,800엔
SS	1/12	J리그 프로 사커 클럽	세가	6,800엔
SS	1/12	버철화이터 CG포트레이트 시리즈(순제)	세가	1,280엔
SS	1/12	버철화이터 CG포트레이트 시리즈(리온)	세가	1,280엔
SS	1/26	가디안 히어로즈	세가	5,800엔
SS	1/하순	천지무용	유미디어	8,900엔
SS	1/하순	제독의 결단	코에이	미 정
SS	1/하순	데프콘5	멀티 소프트	5,800엔
SS	1/예정	데스 마스크	반탄 인터내셔널	8,800엔
SS	1/예정	사이베리아	인터 플레이	6,800엔
PC 엔진	1/예정	데드 오브 더 브레인 I. II	NEC홈일렉트로닉스	7,800엔
NEO GEO CD	1/예정	초철 브리킹거	자우스	미 정
NEO GEO CD	1/예정	QP	석세스	미 정

96년 2월 발매 소프트

기종	발매일	게임명	회사명	가 격
SFC	★ 2/23	프론트미션 건하자드	스퀘어	11,400엔
SFC	2/23	미소녀 레슬러 열전	KSS	12,800엔
SFC	2/예정	카오스 시드	타이토	9,980엔
SFC	2/예정	몬스터니아	팩 인 비디오	10,800엔
SFC	2/예정	은하전국군웅전 라이	엔젤	10,800엔
SFC	2/예정	슈라슈플	허드슨	미 정
PS	2/ 2	크리쳐 쇼크	데이타 이스트	6,800엔
PS	2/하순	디스크 월드	미디어 엔터테인먼트	5,800엔
PS	2/예정	페다 리메이크	야노만	6,300엔
PS	2/예정	블러드 팩토리	인터 플레이	6,800엔
PS	2/예정	격명관	테크모	6,800엔
PS	2/예정	네오 플레니트	메프 저팬	미 정
SS	2/ 9	버철화이터 CG포트레이트 시리즈(카게)	세가	1,280엔
SS	2/ 9	버철화이터 CG포트레이트 시리즈(제프리)	세가	1,280엔
SS	2/예정	얼론 인 더 다크2	E.A.빅터	5,800엔
SS	2/예정	알버트 오딧세이 외전	선소프트	미 정
SS	2/예정	피파 사커 '96	E.A.빅터	5,800엔

발매 미정 소프트

기종	발매일	게임명	회사명	가 격
SFC		NFL 쿼터백 클럽 '96	어클레임 저팬	미 정
SFC		레볼루션X	어클레임 저팬	미 정
SFC	★	아루남의 송곳니	라이트 스탭	미 정
SFC		두근두근 메모리얼	코나미	미 정
SFC		실황 파워풀 프로야구3	코나미	미 정
SFC		알버트 오딧세이 외전	선소프트	미 정
SFC		포카혼타스	캡콤	미 정
SFC		슬램덩크 숏타임	반다이	미 정
SFC		기동전사 Z건담	반다이	미 정
SFC		신기동전기 건담W	반다이	미 정
SFC		마법진 구루구루2	에닉스	미 정
SFC		드래곤 볼Z 뉴 배틀	반다이	미 정
GB		떠돌이 시렌GB	춘소프트	미 정
GB		열투 더 킹 오브 파이터즈	타카라	미 정
PS		미소녀 전사 세라문 슈퍼S	엔젤	5,800엔
PS	★	철권2	남코	미 정
PS		스내쳐	코나미	5,800엔
PS		폴리스 너츠	코나미	미 정
PS		아루남의 날개	라이트 스탭	미 정
PS		퍼즐 보글2	타이토	미 정
PS		버철 비룡의 권	컬처 브레인	미 정
PS		졸업 -크로스 월드-	하티 로빈	미 정
PS		신견전설	동북신사	미 정
PS		악마성 드라큐라X	코나미	미 정
PS		트윈비 미라클	코나미	미 정
PS		갤럭시안	남코	미 정
PS		쇼크 웨이브 어설트	E.A.빅터	6,800엔
PS		천지무용	엑싱 엔터테인먼트	미 정
PS		바운티 암즈	데이타 웨스트	6,800엔
PS		X-MEN	캡콤	미 정
PS		타워	오픈북	6,800엔
PS	★	아크 더 레드2	소니	미 정
PS		심시티2000	아트딩크	미 정
PS		갤럭시 화이트 유니버설 워리어즈	선소프트	5,800엔
PS		캡틴 츠바사	반다이	미 정
PS		삼국지 영걸전	코에이	미 정
PS		남코 박물관2	남코	미 정
SS		드래곤 포스	세가	미 정
SS		두근두근 메모리얼	코나미	미 정
SS		루나	카도가와 서점	미 정
SS		사쿠라 대전	세가	미 정
SS		3x3 아이즈 흡정공주	일본 크리에이트	미 정
SS		신세기 에방게리온	세가	미 정
SS		스내쳐	코나미	미 정
SS		스트리트 화이터 무비	캡콤	6,800엔
SS		뱀파이어 헌터	캡콤	6,800엔
SS		모탈 컴베트 완전판	어클레임 저팬	미 정
SS		천외마경 외전 제 4의 묵시록	허드슨	미 정
SS		객스	BMG빅터	미 정
SS		노바스톰	빅터 엔터테인먼트	미 정
SS		기동전사 건담	반다이	미 정
SS		빅토리 골2	세가	미 정
SS		레볼루션X	어클레임 저팬	미 정
PC 엔진		J리그 파워 스타디움	허드슨	미 정
PC 엔진		몬스터 메이커	NEC애버뉴	8,800엔
NEO GEO		메탈 슬럭	나스카	미 정
NEO GEO		네오 Mr. DO!	비스코	미 정
NEO GEO		리얼 바우트 아랑전설	SNK	미 정
NEO GEO CD		진설 사무라이 스피릿츠 무사도열전	SNK	미 정
NEO GEO CD		리얼 바우트 아랑전설	SNK	미 정
NEO GEO CD		월드 투어 골프	나스카	미 정

■SFC : 슈퍼컴보이 ■MD : 슈퍼 알라딘보이 ■GB : 미니컴보이
■NEOGEO : 네오지오 ■PS : 플레이스테이션 ■SS : 새턴

국내 게임지 중 초고의 발행부수 판매율은 오직 게임챔프 뿐입니다

"챔프가 이렇게 변합니다"

게임챔프의 가격이 인상되었습니다. 특별부록 등이 포함되지 않았을 경우의 기존 5,000원에서 96년 1월호부터(12월 5일 발행) 5,500원으로 가격이 인상되었습니다. 타잡지에 비해 유독 게임을 진정으로 사랑하는 유저들이 많은 게임챔프 독자들에게는 또하나의 부담일 수 있습니다. 하지만 500원으로 여러분은 200배의 정보를 구입하실 수 있습니다.

아직까지 게임챔프는 게임을 사랑하는 독자들의 주머니를 고려해 비싼 제작비에도 불구하고 계속적으로 CD를 부록, 각종 공략 단행본 등의 특별부록을 무상으로 제작해 왔습니다. 그러면서도 책값 인상을 최대한 억제해 적은 돈으로도 최상의 게임정보를 제공해왔습니다.

하지만 지난 95년 9월을 기점으로 20% 이상의 지대 및 인쇄비가 상승하였습니다. 뿐만 아니라 매월 독자 앙케이트로 조사한 결과 판형 변경도 불가피하게 되었습니다. 앙케이트를 보내온 독자의 85%가 기존의 4X6배판보다 현재의 판형을 선호하였습니다. 게임챔프가 판현을 바꾸게 된 것도 독자 여러분의 선택입니다. 기존의4 4X6배판의 게임챔프를 사랑해 주신 여러분께는 죄송스럽게 생각합니다.하지만 판형 변경으로 페이지의 대폭 확충, 더욱 생생한 최신 정보를 계속해서 제공하겠습니다.





판형변경

더욱 커져서 기사 내용이 풍부해졌습니다

제본형태 변경

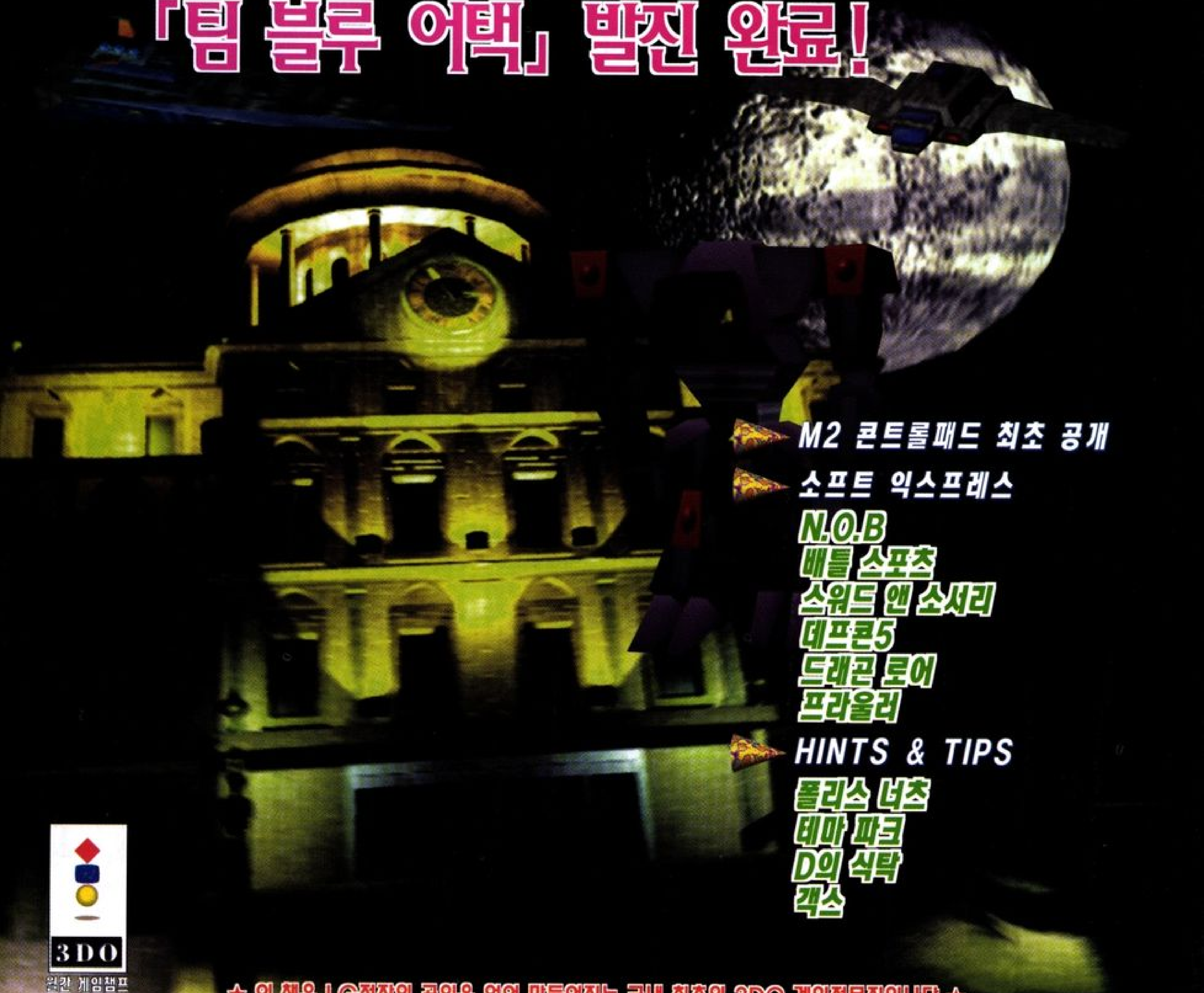
중철(가운데 철심) 이 예쁘고 좋으나 페이지를 늘리는데 한계성이 발견 되었습니다
이 부분 이해해 주십시오

가격 5,500원
12월 5일 발행

3DO 얼라이브

GAME CD • VIDEO CD • MUSIC CD • CD-G
PHOTO CD • MULTI MEDIA SYSTEM

1996 1 JAN



얼라이브 토픽

「팀 블루 어택」 발진 완료!

M2 콘트롤패드 최초 공개

소프트 익스프레스

- N.O.B
- 배틀 스포츠
- 스워드 앤 소서리
- 데프콘5
- 드래곤 로어
- 프라울러

HINTS & TIPS

- 폴리스 너츠
- 테마 파크
- D의 식탁
- 객스

3DO

월간 게임챔프 제2부록

★ 이 책은 LG전자의 공인을 얻어 만들어지는 국내 최초의 3DO 게임전문지입니다 ★

3DO얼라이브 출시 타이틀

아이스 브레이커



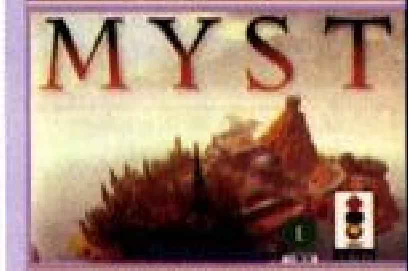
파라소닉/퍼즐/59,000원

슈트랄



ME/어드벤처/64,000원

미스트



파나소닉/어드벤터/69,000원

풋풋 퍼레이드



휴먼고스/교육용/49,000원

곰돌이의 생일잔치



휴먼고스 교육용 49,000원

객스



CD/액션/59,000원

데드러스 인카운터



MEC/어드벤처/99,000원

호드



CD/시뮬레이션/79,000원

슬램 앤 잼



CD/스포츠/65,000원

풋풋 달나라 여행



휴먼고스/교육용/49,000원

스트리트 파이터2 터보



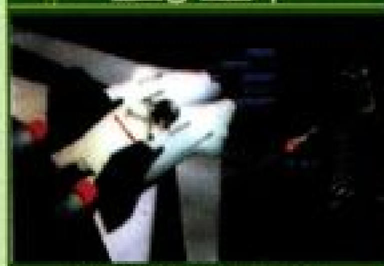
CAP/격투액션/99,000원

지구공습 2019



EA/슈팅/99,000원

코드명 스토커



MP/시뮬레이션/59,000원

피파 축구



EA/스포츠/89,000원

펀 앤 게임즈



WE/교육용/49,000원

가디안 워



MEI/액션/79,000원

스타 블레이드



NAM/슈팅/79,000원

스페이스 셔틀



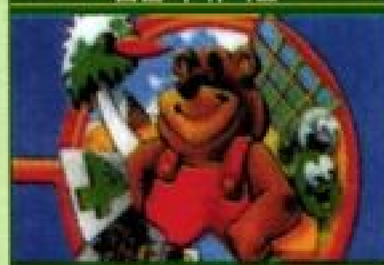
MS/시뮬레이션/59,000원

페블비치 골프



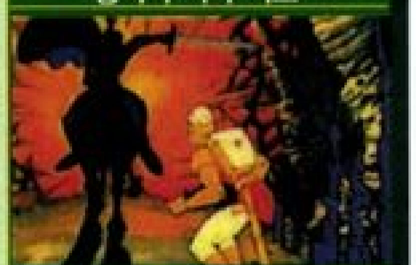
MEI/스포츠/79,000원

곰돌이 유치원



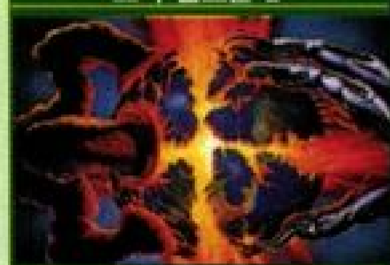
HE/교육용/49,000원

정의의 기사 더크



RS/액션/59,000원

스타 콘트롤 2



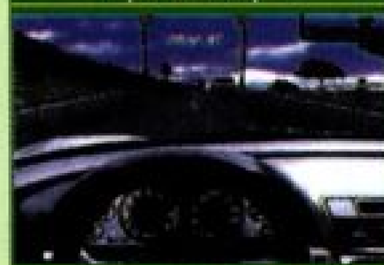
CD/슈팅/99,000원

버닝솔져



MEI/슈팅/79,000원

니드 포 스피드



EA/레이싱/69,000원

꼬마 자동차 풋풋



HE/교육용/49,000원

악령의 성



EA/액션/79,000원

슈퍼 윙 커멘더



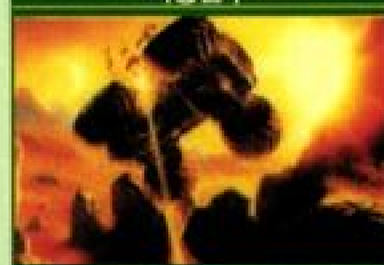
EA/슈팅/79,000원

토탈 이클립스



CD/슈팅/79,000원

혹성질주



HG/레이싱 배틀/69,000원

라이프 스테이지



MEI/시뮬레이션/79,000원

위의 타이틀은 현재 국내 출시중인 타이틀이며 제작사의 약자표기는 다음과 같습니다.

이표시는 새로 추가된 타이틀입니다.

- RS-레디 소프트(ReadySoft)
- MEI-마쓰시타 일렉트로닉스사 (Matsushita Electronic Inc.)
- CD-크리스탈 다이나믹스 (Crystal Dynamics)
- EA-일렉트로닉 아츠 (Electronic Arts)
- MP-모퍼스(Morpheus)
- SSI-스트레티직 시뮬레이션사 (Strategic Simulation Inc.)
- 3DO-3DO 스튜디오(3DO Studio)
- MS-마인드스케이프(Mindscape)
- CAP-캡콤(CAPCOM)
- NAM-남코(NAMCO)
- WE-윌리암즈 엔터테인먼트 (Williams Entertainment)
- MEC-메카데우스(Mechadeus)
- LGW-LG 소프트웨어(LG Software)
- LGW-LG 소프트웨어(LG Software)
- ME-미디어 엔터 테이먼트

그외 타이틀

- 슬레이어
- 파랑
- 와일드 레이스
- 메가 레이스
- 그리더스
- 아기공룡 골디

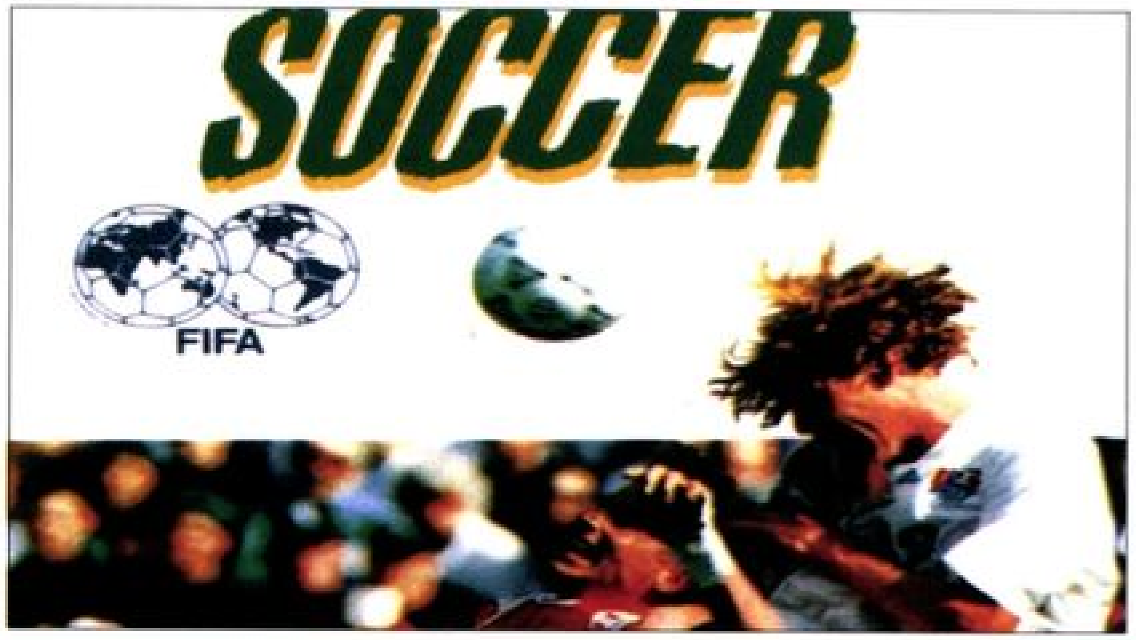
소프트랭킹

한국

순위	타이틀	메이커	장르	가격
1위	피파 인터내셔널 사커	EAV	스포츠	89,000원
2위	데드러스 인카운터	메카데우스	어드벤처	79,000원
3위	객 스	크리스탈 다이나믹스	액 션	59,000원
4위	슬램 앤 잼	크리스탈 다이나믹스	스포츠	65,000원

일본

순위	타이틀	메이커	장르	가격
1위	스워드 & 소서리	마이크로 캐빈	롤플레잉	6,800엔
2위	폴리스 너츠	코나미	액션 어드벤처	7,800엔
3위	F1 GP	포니캐니언	스포츠	7,800엔
4위	테마 파크	EAV	시뮬레이션	7,800엔
5위	어론 인 더 다크2	EAV	액션 어드벤처	6,800엔





발매스케줄

12월 국내 발매 스케줄

타이틀	발매 예정일	메이커	장르	가격
BC 레이서	12월 중순	LG 소프트웨어	스포츠	미 정
프라이멀 레이지	12월 중순	LG 소프트웨어	액 션	미 정
VIRTUOSO	12월 중순	데이타 이스트	어드벤처	미 정
IMMERCENARY	12월 중순	일렉트로닉 아츠	?	미 정
CREATURE SHOCK	12월 중순	버 진	액 션	미 정
CAPTAIN QUASER	12월 하순	스튜디오 3DO	액 션	미 정

12월 일본 발매 스케줄

타이틀	발매 예정일	메이커	장르	가격
DOOM	12월 15일	EAV	슈 팅	미 정
프로야구 버철 스타디움	12월 15일	EAV	스포츠	미 정
아우토반 토키오	12월 예정	파나소닉	스포츠	6,800엔
SHORT WARP (가칭)	12월 예정	와프	버라이어티	2,800엔
타워	12월 예정	오픈 북	시뮬레이션	6,800엔
하우스 키퍼	12월 예정	허밍버드 소프트	액 션	8,800엔
프린세스 메이커 2	12월 예정	마이크로 캐빈	시뮬레이션	7,800엔
로얄 프로 레스링	12월 예정	나츠메	스포츠	미 정

3DO 얼라이브 게임 월드컵 본선 대회 열려



멀티 미디어 게임기 3DO 얼라이브의 피파 축구 게임 월드컵 본선 대회가 11월 5일 잠실 올림픽 공원내에 있는 역도 경기장에서 열렸다. LG전자와 한국일보, 일간스포츠가 공동 주최한 이번 3DO 얼라이브 피파 축구 게임 월드컵 본선 대회에서는 각지방에서 예선을 거친 2천여명의 선수들이 자신들의 기량을 맘껏 펼치면서 열띤 경연을 벌였다.

이상운씨의 사회로 열린 이번 대회에서는 축구공을 가장 잘 다루는 허남진씨의 축구묘기시범도 마련되어 이날의 분위기를 한층 고조시켰다. 16강까지는 선제골을 먼저 넣은 사람이 통과되고 그 이후로는 전후반 2분경기를 통해 승부를 가리는 방식으로 치러진 이날 대회에서 4강으로 선발된 심동완씨(27), 권윤석씨(24), 김우중군(11), 김영건군(17)에게는 96 아틀란타 올림픽 참관경비가 상품으로 주어졌다.



허남진씨의 축구묘기시범은 환상적이었다

그외에도 잠깐 퀴즈나 추첨을 통한 선물증정과 참가자 전원에게 티셔츠 등의 기념품을 증정하고 3DO게임축구왕 선발대회를 기념하여 얼라이브와 소프트를 45% 할인 판매하는 등의 다채로운 행사가 진행되었다.

「펀 앤 게임」외 교육용 타이틀 다수 출시

저학년을 대상으로한 교육용 게임 소프트 펀 앤 게임이 드디어 국내에 발매된다. CD 한장으로 여러가지 게임을 즐길 수 있다는 장점을 가지고 있는 「펀 앤 게임」은 그림에 색을 칠하는 게임인 페인팅 게임과 네가지의 게임으로 나누어진 게임 모드, 음악을 직접 작곡할 수 있는 작곡기능과 캐릭터들의 모습을 짜맞추어 보는 기능 등 모두 5가지의 게임모드로 이루어져 있다.

게임의 모드는 「아쿠아 샤크」와 「스페이스」, 「퍼즐게임」, 「맥스와 맥신」이라는 4가지 게임으로 구성되어 있으며 뮤직 게임은 플레이어가 직접 작곡과 편곡을 하거나 이미 준비되어 있는 생일 축하곡이나 동요 또는 연주곡 등을 들어 볼 수도 있다. 그외 스타일 게임은 플레이어가 인물의 배경과 묘사를 자유자재로 구사할 수 있는 게임으로 얼굴과 몸을 전혀 엉뚱하게 맞추는 게임과 배경을 정하여 그 배경과 가장 잘어울리도록 인물을 묘사하는 두가지로 구성되어져 있으며 국내 시판될 가격은 49,000원으로 책정되었다.

그외에도 그 동안 소문으로 무성하던 출시 예정 타이틀이 한꺼번에 쏟아져 나온다. 슈트랄이 이미 발매가 되었으며 미스트와 아이스 브레이커가 12월 10일 발매되고 휴먼 고스의 교육용 타이틀인 「풋풋 퍼레이드」와 「풋풋 달나라 여행」 그리고 「곰돌이의 생일잔치 등도 이미 출시된 상태이다.



게임 모드의 메뉴화면

3DO를 이용한 교육시스템

새턴의 인터넷 접속 시스템 개발과 관련 플레이 스테이션도 인터넷에 접속할 수 있는 시스템을 개발한다고 발표하는 등 차세대기의 통신관련 시스템 붐을 일으키는 가운데 마쓰시타와 티지 정보 네트워크가 3DO와 통신회선을 이용해서 학습하는 CAI 시스템(교육의 보조로 컴퓨터를 이용하는 시스템)을 공동개발했다. 이 시스템은 3DO에 통신기능을 탑재한 확장 박스를 접속한 후 교육소프트를 이용하여 통신교육이 가능하도록 되어있다. 이 시스템은 통신을 통해 학생의 학습상태를 지도자 측과 학생 측을 연결하는 회선을 통해서 곧바로 파악할 수 있기 때문에 보다 효율적인 학습이 가능하다고 하는 장점을 가지고 있다.

처음으로 등장한 소프트는 동경소방청에서 개발된 「자영 소방활동의 학습」이라는 소프트이다. 이 소프트는 일본 방재교육 센타의 요원 연수용으로 사용된 것으로 화재 발생시의 소방활동의 노하우를 동영상과 퀴즈로 알기 쉽게 학습할 수 있게 만들어져 있다.

일본 방위청과 3DO와 손을 잡다!

일본 방위청이 육상, 해상, 항공 모든 자위대의 조직 운영이나 활동을 알리기 위한 의도 아래 3DO 소프트 「자위대 월드」를 제작했다. 퀴즈와 게임 형식으로 이루어져 있기 때문에 재미있게 자위대에 관한 것을 알 수 있도록제작되었다. 이벤트용으로 제작되었기 때문에 비매품이며 3DO와 함께 이 소프트가 일본 각지의 자위대 기지와 주둔지 등에 설치될 예정이다.





M2 무대에서 마쓰시타 홀로쇼 전개

마쓰시타전기가 3DO사가 개발한 M2 관련 기술과 OS(머신 제어용 기본 소프트)를 하드와 소프트를 함께 독점적으로 사용할 권리를 3DO사로 부터 취득한다고 발표했다. 3DO머신에 접속하여 64비트 머신으로 파워 업 할 수 있는 어댑터「M2액셀레이터」도 이미 3DO사로부터 발표되어 있는 상태이다. 마쓰시타전기는 이 권리취득을 받아서 M2액셀레이터의 발매와 CD ROM을 일체화한 머신의 전개를 발표했다.



이미 발표된 M2의 데모 영상. 이러한 섬세한 영상의 소프트를 플레이 할 수 있는 머신이 이제 곧 발매될 것이다

이번 권리 취득에서는 3DO규격와 3DO리얼의 관계와는 달리 M2규격의 머신이나 어댑터는 마쓰시타전기 또는 마쓰시타전기의 허락을 얻은 회사만 발매될 수 있을 전망이다. 소프트에 관해서도 서드파티 각사는 3DO사가 아닌 마쓰시타전기에 라이센스료를 지불해야 발매할 수 있게 되었다.

이 권리를 취득하기 위해 마쓰시타사가 3DO사에게 지불한 금액은 자그마치 1억 달러로 알려졌으며 마쓰시타전기는 이에 커다란



10월에 개최된 일렉트로닉 쇼에 전시된 M2 데모

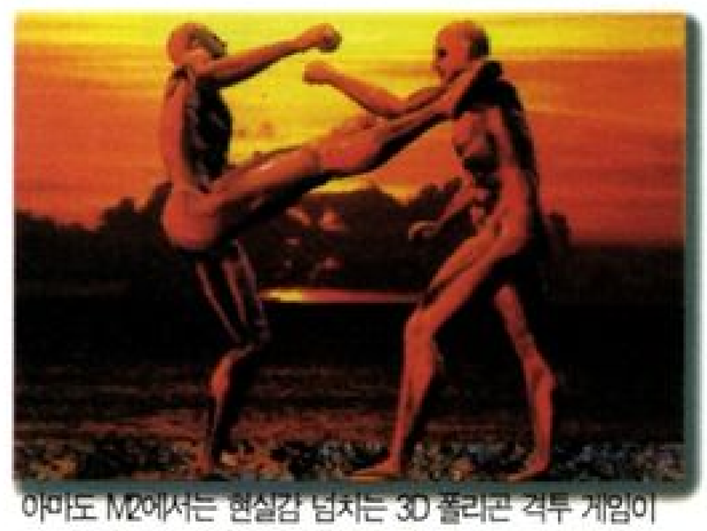
기대를 걸고 있다. 이에따라 최근 몇 개월간 M2의 권리를 세가가 산다고 하는 소문도 일거에 사라지게 되었다. 마쓰시타전기가 이 권리를 이용해서 M2를 이용한 상품을 발매할 수 있게 되는 것은 96년 중반 정도가 될 전망이다.

M2 기대 소프트 베스트 5

순위	장르
1위	3D 폴리곤 격투 게임
2위	애니메이션 게임
3위	RPG
4위	레이스 게임
5위	영화의 게임화

역시 M2 기대소프트 1위는 3D 폴리곤 격투 게임이 차지했다. 새턴의 「버철 화이터」나 플레이 스테이션의 「철권」을 봤다면 「스트리트 화이터 X」에서는 뭔가 허전함을 느끼게되는 것은 당연한 지도 모르겠다. 만약 M2에서 3D 폴리곤 격투 게임이 나온다면 강력한 그래픽 기능을 잘살린 아주 강열한 것이 될 것임에 틀림없다. 예를든다면 펀치를 날릴 때 주먹이 상대의 몸에 유연하게 맞아 들어간다든가 몸에 상처가 생겨 피가 흐른다든가 골절된 뼈가 피부를 뚫고 돌출되는 장면 등이 리얼하게 표현되어야 할 것이다. 물론 이렇게까지 리얼하게 표현한다면 도리어 거부감을 느낄 수 있겠지만.

약간은 의외일 수도 있겠지만 애니메이션 게임이 2위를 차지했다. 애니메이션 게임이라면 아마도 미소녀게임에 성우들의 목소리가 실린 종류의 게임이 될 것이다.



아마도 M2에서는 현실감 넘치는 3D 폴리곤 격투 게임이 가능할 것이다. 사진은 물론 이미지 일러스트이다

M2의 MPEG 기능을 잘 살린다면 이런 종류의 게임도 의외로 잘 만들어 질 수 있을 것이다.

3위는 RPG 그리고 4위는 레이스 게임과 5위는 영화의 게임화가 차지했다. 모두 M2에서는 간단하게 제작될 수 없는 부분이다. 하지만 전반적으로 M2에 바라는 게임 소프트는 그래픽을 잘살려야 할 장르들 뿐이라고 말할 수 있다. 역시 M2에 바라는 것은 기존의 게임기에서의 그래픽 한계를 뛰어넘는 현실감 넘치는 화면을 기대하고 있다는 것은 틀림이 없을 것이다.

M2용 콘트롤패드 최초 공개

M2에 사용될 콘트롤패드가 결정되었다. LG 하이미디어 디자인 팀에서 제작된 M2용 공식 트롤패드는 기존의 패드에 비해 손에 들기 편하고 플레이스테이션용 네지콘과 비슷한 형식으로 왼손과 오른손에 패드를 잡고 회전할 수 있도록 제작된 것이 가장 큰 특징이다. 오른쪽에 6개의 버튼과 좌우 아래 쪽에 검지 손가락으로 누를 수 있는 버튼이 하나씩 더 있으며 오른쪽에 볼륨조절 스위치와 왼쪽에 이어폰 단자가 부착되어 있다.





이렇게 좌우 회전이 가능하다

얼라이브 탐방 - M2 디자인팀



LG전자 하이미디어 디자인팀에서 제작된 M2 모델

"얼라이브는 보통사람들의 손에 의해 탄생됩니다."

하지만 보통사람은 결코 보통 머신을 만들지 않는다. "보통사람"이 어떠한 형식으로 제작하며 그들은 누구인가하는 궁금증은 나만의 것이 아니라 생각한다. 그런 궁금증을 가지고 LG전자의 모든 게임기와 조이스틱 그리고 조이패드의 디자인을 담당하고 있는 LG전자 하이미디어 디자인팀을 방문했다. 서울시 영등포구 문래동 LG 건물의 4층에 자리잡고 있는 LG전자 하이미디어 디자인팀의 주요 업무는 얼라이브를 비롯해 LG전자에서 제작되는 모든 게임기와 조이패드 그리고 조이스틱과 CD-I, 비디오 CD 플레이어를 비롯해 CD ROM 플레이어 등의 각종 엔터테인먼트 사업의 디자인 부분을 맡고 있다.



LG전자 하이미디어 디자인팀

그러므로 당연히 LG의 M2 모델을 디자인 한 곳도 바로 디자인팀인 것이다. 하지만 이 모든 일을 담당하는 디자인 팀의 구성원은 모두해서 3명. 약간 의외라고 생각했지만 소수정예 군단으로 최첨단의 감각으로 훌륭히 업무를 수행하고 있었다. 팀 구성은 변희연 팀장과 박승주씨 그리고 임재형씨 이렇게 3명으로 구성되어져 있다. 보통 이들 3명이서 하나의 디자인 작업에 걸리는 시간은 약 한달간 초안을 잡고 그 이후 2달 정도의 디버깅 작업을 통해 하나의 완성된 모델을 탄생시킨다고 한다.

M2의 디자인을 직접 맡아 진행해온 임씨는 M2는 우주의 형상을 모티브로 해서 남성적이며 인스트로먼트한 분위기로 디자인했다고 한다. 그러면서도 다루기 편리해야 하고 기술적인 면을 고려해야하며 첨단 게임기로서의 이미지 부각에 주력했다고 한다. 물론 계속되는 디버깅 작업을 통해 확정된 모델이 나오겠지만 현재의 M2모델은 각 업체를 통해 이미 호평을 받고 있는 상황이다. 수많은 디자인 속에서 극소수의 제품만이 완성되어 출시되는 점을 고려하면 디자인팀의 업무는 그늘 속에 가려져 있는 듯한 느낌을 받지만 보다 새로운 분위기와 게임 매니어들에게 친근감을 줄 수 있는 디자인을 연구하기 위해 항상 몰두하고 있다.



모든 것이 시제품이 되어 나오는 것은 아니다. LG전자 하이미디어 디자인팀에서 디자인된 조이스틱들.

얼라이브와 얼라이브Ⅱ 스펙 비교

얼라이브Ⅱ가 발매되어 그동안 고가의 차세대기 구입을 망설였던 게임 매니어들의 가슴을 설레이게 하고 있다. 사실 차세대 게임기들은 뮤직 CD와 비디오 CD 등의 첨단 기능이 첨가되었다는 장점을 가지고 있지만 그것이 오히려 고가의 게임기가 되었다는 단점으로도 작용되었던 것이 사실이다. 더구나 뮤직 CD나 비디오 CD를 별도로 가지고 있던 게임 매니어들에게는 오히려 이런 점들이 부담으로 여겨졌던 것이다. 하지만 이번 저가용 얼라이브 가 발매되면서 그러한 게임 매니어들의 욕구를 충족시켜 주게되었다. 이번 발매를 계기로 얼라이브와 얼라이브의 스펙을 비교 공개한다.

구 분	얼 라 이 브	얼 라 이 브 Ⅱ
전원 방식	일반 LINEAR TYPE	SMPS
CPU	32BIT RISC CHIP(ARM 60)	32BIT RISC CHIP (ARM 60)
CORE CHIP	MADAM & CL10	ANVIL
MEMORY	3M BYTE	3M BYTE
CD ROM	2배속(산요 MECHA)	2배속 (LG MECHA)
수납 방식	TRAY LOADING	FLIP - TOP
대응 CD	3DO CD 음악 CD CD-G, PHOTO CD V-CD(카트리지 필요)	3DO CD
영상 출력	NTSC AV RCA OUT(V, AR, AL) S-VIDEO 출력 RF 출력	NTSC, PAL AV RCA OUT(V, AR, AL) RF 오픈(외장형)
STORAGE MANAGER	X	0

신 대학문화를 창조하는 3DO 프라자

3DO 프라자 원광대점

신세대들의 새로운 바람이 불고 있는 '3DO 프라자 원광대점'. 뭔가 새로운 것을 찾아 헤매는 신세대들에게 '3DO 프라자 원광대점'은 신선한 돌풍을 일으키고 있다. 프라자 안에서의 절대 금연은 물론 깨끗하고 쾌적한 환경과 자기만의 게임세계로 몰입할 수 있기에 게임족은 물론 연인 사이, 가족동반 나들이의 명소로 부상하고 있다.

또한 게임 메니어들을 위해 재미있는 소프트를 저렴한 가격으로 공급하고 있으며 게임CD 및 비디오 CD를 대여해주기도 한다. 철저한 고객관리와 다정다감하고 친구같은 사장님과 함께 고객들이 어울릴 수 있다는 것도 이곳 '3DO 프라자 원광대점'만의 장점일 것이다. 수익금 중의 일부를 원광대학교 학생들의 공연과 동아리 활동에 적극 협찬하는 등 전북지역 유일의 3DO 프라자인 원광대점은 대학문화의 새로운 장을 열어가고 있다.

3DO 프라자 원광대리점 가는 길



☎ 문의 : 0653 - 53 - 2205







3DO 프라자 부산대점

부산의 유행이 시작되는 곳이라면 바로 부산대 대학가를 들 수 있을 것이다. 부산의 오락문화를 창조해 나가는 곳이라면 역시 '3DO 프라자 부산대점'이라고 할 수 있을 것이다. 쾌적한 분위기로 단지 게임만을 위한 장소라기보다는 새로운 개념의 휴식공간으로 자리를 잡아가고 있는 '3DO 프라자 부산대점'.

게임을 모르시는 분들이 찾아온다해도 친절한 설명을 들을 수 있으며 어드벤처 게임과 시뮬레이션 게임의 완벽 메뉴얼을 구비하고 있어 누구나 어려움 없이 게임을 즐길 수 있다. 부산 게임 매니어들의 토론의 장이 되기도 하는 이곳 '3DO 프라자 부산대점'은 항상 새로운 소프트를 구비하여 부산의 오락문화에 새바람을 일으키고 있다.

3DO 프라자 원광점 가는 길



☎ 문의 : 051 - 513 - 8124





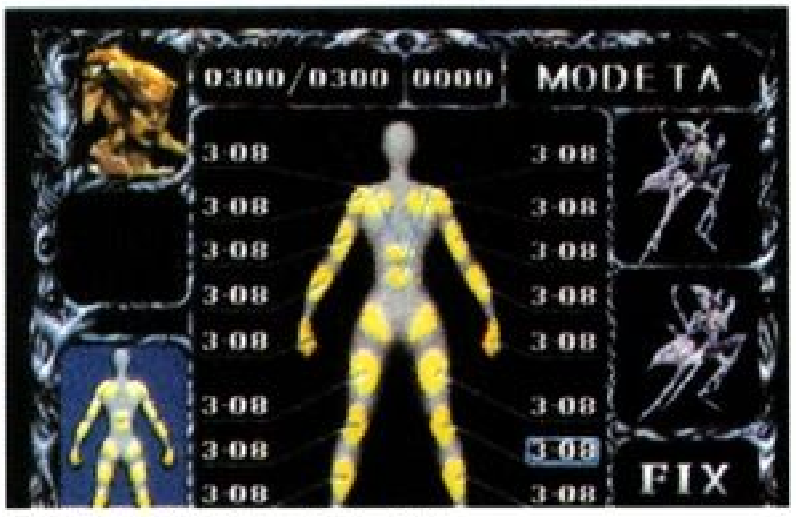


N.O.B(NEO ORGANIC BIOFORM)

● 장 르	시뮬레이션	● 발 매 일	95년 11월
● 제 작 사	산요	● 발 매 가	6,800 엔

지하 동굴에서 괴물들과 싸움을!

N.O.B란 인간의 유전자에 다른 생물의 유전자를 조합해 만들어져 특수한 전투력을 가진 생명체이다. 플레이어는 N.O.B가 되어 다른 N.O.B를 쓰러뜨리고 최강의 N.O.B가 되어 지하동굴에서 탈출하는 것이 목적이다. 전투는 뛰어난 전투능력을 필요로 하는 시뮬레이션 배틀이고 전투 신은 애니메이션으로 처리되었다. 번들번들거리는 듯한 괴물들의 움직임이 게임의 분위기를 한층 고조시킨다.



캐릭터의 패러미터를 표시하는 화면


캐릭터 선택 화면

리얼하게 움직이는 전투 신!

N.O.B의 가장 큰 장점은 리얼한 전투 신이라고 할 수 있다. 시스템은 서로 커멘드 입력 후에 전투, 결과, 해결이라는 순서로 반복된다. 커멘드 입력은 우선 랜덤으로 공격가능한 부위가 표시되고 거기에 커서를 맞추는 것이다. 커서를 맞추는 위치에 의해 공격력이 틀려지기 때문에 재빠른 판단력을 필요로 한다. 그런 후에 그 결과가 애니메이션으로 나타나게 되는 것이다. 이런 것을 반복하면서 체력이 먼저 떨어진 쪽이 패자가 되는 것이다.


전투 장면의 커멘드 입력 화면


지하 동굴 내의 이동 화면

전투 애니메이션



배틀 스포츠(BATTLE SPORT)

● 장 르	액션	● 발 매 일	95년 11월
● 제 작 사	스튜디오 3DO	● 발 매 가	59.95 달러

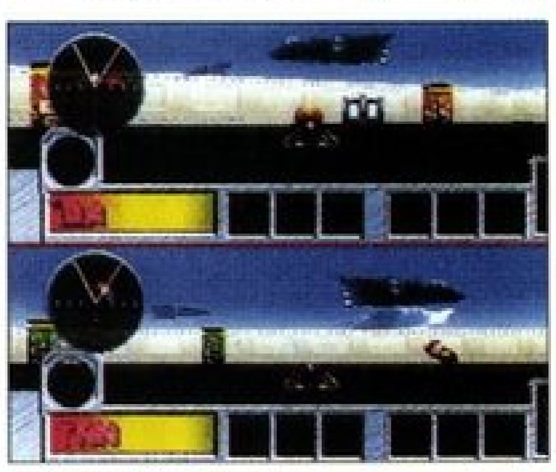
스튜디오 3DO에서 나온 스포츠 감각의 액션 게임. 플레이어는 성능이 다른 5종류의 탱크 중에서 하나를 골라 구입해서 그것을 타고 경기장에서 볼을 서로 빼앗는다. 볼을 멋지게 골로 슛하면 득점이 되고 제한시간 내에 득점을 겨루는 것이다.

시합 중의 화면은 3D로 처리되어 있다. 볼을 가지고 있을 때 상대의 공격에 의한 데미지를 받으면 볼을 어이없이 빼앗겨 버린다. 그리고 적의 볼을 빼앗기 위해서도 우선은 공격하는 것이 최선이다. 역시 상대의 공격은 점프로 피할 수 있다.

무기는 레이저와 미사일이 있고 시합 전에 구입한다. 위력이 다른 것이 몇개쯤 있지만 강한 무기 쪽이 당연히 가격도 높다. 아직은 개발 중이지만 볼의 종류 등도 여러 가지로 준비될 예정이라고 한다.



시합 전에 병기를 구입한다. 무기 이외에도 볼을 고정하거나 시합 시간을 연장하는 아이템 등 여러가지가 가능하다


2인 플레이 모드의 화면



강적 섀도우를 멋지게 명중시켰다. 화면 오른쪽 위에 적의 이름과 볼이 표시된다

스워드 앤 소서리(SWORD & SORCERY)

● 장 르	롤플레잉	●국내발매일	96년 2월 예정
● 제작사	마이크로 캐빈	●현지발매가	6,800 엔

기본적인 시스템 대공개

필드에서는 시간이 흐르고 있기 때문에 걷고 있으면 아침부터 시작해서 해가 지는 저녁이 된다. 거리를 나와 사람들과 이야기해보고 싶으면 되도록 해가 뜰 즈음에 거리로 나와 거리를 걷고 있는 사람들이나 상점 사람들과 자주 접촉해 보는 것이 좋다. 일일이 캐릭터 앞에 서서 버튼을 누르지 않아도 된다는 편리함이 있지만 쓸데없이 만났을 때에도 이야기를 듣지 않으면 안되는 단점도 있다.

이동 중에 B버튼을 누르면 캠프 메뉴가 나타나서 파티의 스테이터스를 확인하거나 아이템의 사용과 무기, 방어구의 장비와 전투시 초기대열의 변경, 카메라 앵글의 변경 등을 할 수 있다. 카메라 앵글의 변경은 LR버튼으로도 가능하기 때문에 장소에 따라 보기 쉬운 앵글로 바꾸는 것이 좋다.

전투시의 초기대열에는 횡 라인과 전후로 좋아하는 장소에 캐릭터를 배치할 수 있다. 방어력이 높은 캐릭터를 전방에 세우는 것이 좋을 것이다. 싸움에 참가시키고 싶지 않은 캐릭터는 대기시키는 것도 가능하다. 그리고 휴식을 취하면 HP는 완벽하게 회복되고 MP는 최대치의 절반 수준으로 회복되어 다음 날 아침으로 이어진다. 세이브를 시키면 지금까지의 게임 데이터를 보존할 수 있지만 휴식과 세이브는 필드에서만 실행 시킬 수 있다.



스테이터스 화면. 종합능력은 무기나 방어구 등을 장비한 상태의 패러미타이다

마신 리스트

이 름	사용장소	효 과
火의 마신	전투 시	적들을 구워 버린다
水의 마신	전투 시	아군 전원 HP 회복
風의 마신	전투 시	적들에게 바람으로 공격
土의 마신	전투 시	적들을 지진으로 공격
雷의 마신	전투 시	적들을 천둥으로 공격.
氷의 마신	전투 시	적들을 얼려 버린다
刃의 마신	전투 시	적들을 잘라 버린다
金의 마신	캠프 시	이자를 붙여서 골드를 빌려 준다
쇼핑의 마신	캠프 시	아이템을 판매한다





데프콘 5(DEFCON 5)

● 장 르	롤플레잉	● 제 작 사	밀레니엄 인터랙티브

광산의 평화를 위협하는 정체 불명의 적들의 갑작스런 습격. 그러나 그것은 방위 스테이션의 이익을 지키기 위해서 짜여진 음모였다. 플레이어의 사명은 음모에 관한 정보를 얻고 그 기지에서 탈출하는 것. 그것을 저지하기 위해 플레이어를 죽이러 오는 침입자를 쓰러 뜨리고 동시에 기지에서 탈출할 퇴로를 확보하지 않으면 안된다. 포대로 적기를 격추시키기도 하고 기지 내부로 침입해 적을 쓰러뜨리기도 한다. 3D 슈팅이나 던전을 헤메기도 하는 등 내용의 변화가 풍부한 것도 게임의 즐거움을 더해 준다.



기지 내의 컴퓨터 시스템. 외부 포대의 원격 조작용 화면이다



방위 스테이션의 기지 내부

드래곤 로어

● 장 르	어드벤처	● 발 매 일	미 정
● 제 작 사	옥타곤 엔터테인먼트	● 발 매 가	미 정

중세풍의 환타지 세계가 무대인 아이콘 선택식의 3D 어드벤처 게임. 주인공 워너 폰 워렌로드가 조국을 지키기 위해 그리고 아버지의 원수인 사악한 기사를 쓰러뜨리고 그 안에 감추어진 수수께끼를 풀기 위해 지금 일어 섰다. CD ROM 3 - 4 장 정도로 예정된 장대한 볼륨이기 때문에 굉장한 대작임에 틀림없다.



인트로 무비는 정교한 CG로 만들어져 환타스틱한 분위기가 연출된다

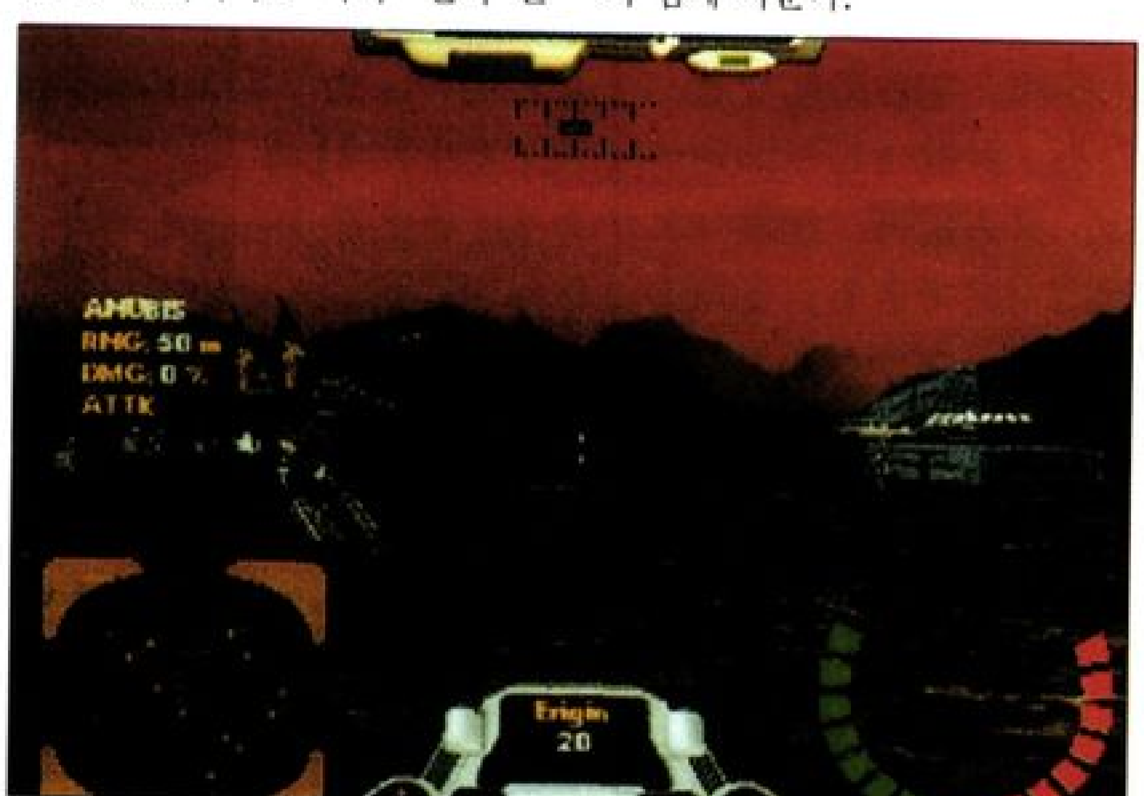


「미스트」를 생각나게 하는 게임 화면. 중앙의 드래곤은 커서이며 애니메이션으로 처리되어 있다

프라울러(PROWLER)

● 장 르	액션	● 발 매 일	미 정
● 제 작 사	오리진	● 발 매 가	미 정

「윙 코맨더 Ⅲ 」로 유명한 '오리진'에서 3D 액션 게임이 등장한다. 플레이어는 마치 '발이 달린듯한 탱크'라고 표현할 만한 머신 '프로우라'를 조정해서 동료들과 함께 싸운다.



매혹적인 어드벤처와 로보트 전사의 화려한 액션을 조화롭게 이용한 시나리오가 게임의 흥미를 유발시킨다

게임의 목적은 우리들이 살고 있는 지구를 공격해 오는 하이테크에 의한 불사 생명체 이류멘으로부터 이 세계를 지키는 것. 당신은 지구 로보트 보병단의 한 사람으로서 전장으로 나가게 된다. 임무는 별을 보호하고 적의 기지를 파괴하는 등 여러가지이다. 이류멘은 단지 싸움만이 아닌 약점을 발견하지 않으면 최종적인 말살은 할 수 없다. 또 도중 퍼즐이 등장해서 그것을 풀어서 단서를 얻어야만 진행할 수 있는 미션도 있다. 임무마다 보수가 주어지며 성적이 좋으면 보다 많은 금액이 지급된다. 이렇게 쌓인 금액으로 새로운 장비를 늘려갈 수 있다.

현재 3DO판을 플레이스테이션판이나 새턴판보다 먼저 발매할 예정이다.





게임 화면에 애니메이션을 도입했다. 이것에 의해 로보트의 동역학적인 정확한 움직임을 실현할 수 있게 되었다



3DO 얼라이브의 다양한 기능을 보다 다방면으로 이용하기 위해 이번호부터는 Photo CD나 Music CD의 최신작들을 소개한다. 이제부터는 멀티미디어로서의 3DO 얼라이브를 즐겨보자.

CD 두근두근 메모리얼



라디오 드라마로도 인기를 얻었던 「두근두근 메모리얼」의 CD 제 4탄과 제 5탄이 발매되었다. 제 4탄에는 스테레오 드라마인 제 4편 "수학여행"과 朝比奈夕子(아사히나 유우고)의 '쇼트 다이얄' 등이 수록되어 있고 제 5탄은 館林見晴(다테바야시 미 쯔하루)편이다.

일본 킹 레코드사에서 발매되었으며 가격은 2,800엔이다.

우인비의 네오시네마 구락부 3 - 두근두근 편 -



코나미의 게임 뮤직이 재편곡되어 네오 시네마 사운드로 다시 태어났다. 「폴리스 너츠」「두근두근 메모리얼」「극상 패로디우스」 등에서 선곡되었다. 킹 레코드사에서 발매되었으며 가격은 3,500엔이다.

CD 더 킹 오브 화이터즈 95 - ARRANGE SOUND TRAX -



SNK의 인기 캐릭터가 총 출연하는 「THE KING OF FIGHTER'S 95」의 게임 사운드 12곡이 새롭게 편집되어 등장했다. 게임 서곡과 게임에 직접 출연했던 성우들에 의한 보컬 버전 등이 수록된 이 앨범은 포니캐니언에서 발매 되었으며 가격은 2,500엔이다.

CD 스트리트 화이터 ⅡV 오리지널 사운드 트랙



TV판 애니메이션으로 인기를 끌었던 「스트리트 화이터 Ⅱ V」의 극중 음악 콜렉션. TV판 애니메이션의 제 22화까지 사용되었던 곡 중에서 32곡을 선곡해서 오리지널로 수록했다. EMI사에서 발매되었으며 가격은 2,500엔이다.

CD 리드로드사가 오리지날 사운드 트랙



새턴용으로 폴리곤을 이용한 RPG 게임 「리드로드사가」의 오리지날 사운드 트랙. 게임의 스토리 전개에 맞는 곡 순서로 구성되어 있으며 게임 중의 효과음도 수록되어 음악으로 게임의 세계를 재현하고 있는듯한 착각을 불러 일으킨다. 폴리그램에서 발매되었으며 가격은 2,800엔이다.

PHOTO CD 용자의 야망



게임이 가능한 포토 CD 최신작. 플레이어는 마왕이 되어서 마왕의 성으로 다가오는 용자를 쓰러뜨리기 위해 부하들을 배치하거나 마왕군의 최후의 무기인 마신을 육성하는 등 게임성이 강화된 시뮬레이션이다. 육성방법에 의해서 마신이 육성 결과도 달라진다. 아이디어 팩토리에서 발매되었으며 가격은 4,800 엔이다.



3DO용 「아마게돈」 출시

이현세 원작의 〔아마게돈〕이 내년 3월경 3DO용 소프트로 출시된다. 비주얼신에 신경을 써서 제작한 만큼 그래픽면에 있어 뛰어난 3DO용 〔아마게돈〕은 원작에서부터 소프트 제작의 모든 것이 국내 순수 기술로 만들어 진다는 데에 커다란 의의를 가진다. 물론 막대한 투자가 들어간 만큼 국내 시장뿐만 아니라 미국, 일본, 유럽 등지에 수출할 계획까지 세워 놓고 있는 상태이다. 보다 자세한 내용은 본지를 참조.

국내개발 팀 블루 어택(가칭) 발진 완료!

신즈데코에서 개발중인 「팀 블루 어택」(가칭)의 캐릭터를 전면 공개한다. 그동안 소문으로만 무성하던 「팀 블루 어택」(가칭)은 이미 알려진 대로 3DO용 소프트웨어의 국내 순수 개발을 위한 3DO 유니버시티에 참여한 업체인 '신즈데코'에 의해서 추진중인 3DO 시뮬레이션 게임이다. 「팀 블루 어택」은 전쟁과 범죄 속에서 사라져 가는 이름없는 영웅들의 사랑과 우정 그리고 갈등을 그린 한편의 영화와 같은 탄탄한 스토리 위에 외국의 게임 소프트에 비하여 뒤지지 않는 그래픽을 목표로 개발에 착수하여 '96년 2월중 완성을 눈앞에 두고 있다.

「팀 블루 어택」(가칭) 캐릭터 공개



진 유이츠(주인공)

군이나 경찰이 개입하기 어려운 일을 대행하는 '팀 블루'의 팀장. 31세의 남자로 혼혈이며 전쟁을 싫어한다는 것밖에 그에 대해 알려진 것은 별로 없다. 그가 제일 아끼는 것은 항상 좌충우돌하면서 대드는 대원들과 그 자신만이 알고 있는 목적을 위해 치루어지는 전투의 승리이다.



로드리고 카보스

33세의 남자로 소형과 중형의 화기를 능숙하게 다루며 라틴계 이탈리아인이며 좋아하는 것은 여자와 돈이다. 특기는 애인 만들기이고 취미가 애인 바꾸기일 정도로 로맨틱한 플레이 보이이다. 에릭과 사이가 좋은 편이며 이기적인 면도 있지만 이는 겉모습일뿐 의외로 좋은 성격을 가지고 있다.



준

23세의 여성으로 정찰병의 역할을 담당하고 있다. 한국인으로 알려져 있으며 여자같은 남자를 싫어하는 활달하고 남자같은 열혈 여성이다. 취미는 모델건 수집이며 특기는 달리기이다. 더구나 권총을 다루는 솜씨가 뛰어 나며 사격도 팀장과 유앙을 제외하고는 그를 능가할 사람이 아무도 없을 정도이다.



빌 맥케이

29세의 남자로 혼혈인이며 밝고 쾌활한 성격으로 보이나 나무 조각을 즐겨하며 자기 자신을 싫어하는 것으로 보아 이중적인 성격의 소유자라는 것을 알수 있다. 소형화기 및 중형화기도 능숙하게 다루지만 특히 칼을 주로 사용하는 육탄전에 강하다. 싸움에서 한번도 진적이 없었지만 팀에 들어오기 전 팀장에게 한번 패했다.



진 유앙

말이 없고 차분한 30세의 중국계 남자이며 저격병이다. 죽은 애인의 팬던트를 아끼며 ANA(전국가연합)의 잔당을 싫어한다. 스나이퍼인 만큼 사격이 특기이며 차갑고 냉정하며 치밀한 성격의 소유자이다.



에릭 드 바송

27세의 프랑스계 남자로 중화기병이다. 꽃과 음식을 좋아하는 섬세하고 여린 성격의 소유자이며 호모를 싫어하며 취미는 꽃꽂이이며 210Cm의 큰 키에 130Kg의 거구에 비해 의외로 마음은 여린 면을 가진 사나이이다. 팀 전원과 사이가 좋은 편이며 아케미를 짝사랑하고 있는 것같다.



B.B

37세의 미국계 흑인 남자로 폭탄 전문가이다. 독실한 이슬람교 신자로아이스크림과 음악감상을 좋아하며 고양이를 싫어한다. 특기는 요리이며 B.B라는 별명 이외에 그의 진짜이름은 아무도 모른다. 내성적인 성격의 소유자이며 음악듣기를 좋아하며 편집증적인 성향이 강하다.





레이 블랙번

빈민가에서 자라난 29세의 혼혈 황인종 남자로 원래는 소매치기에 금고털이 등 훔치는 일에 전문가이다. 특기는 역시 자물쇠 열기이며 농구를 즐겨한다. 친구를 좋아하고 가난을 싫어하는 어두운 구석이 있지만 정이 많은 캐릭터이다.



사이먼 스탠포드

군인 가족에서 자라난 27세의 독일 아리안계 남자로 중화기를 다루는 보병이다. 자기보다 강한 사람을 좋아하며 비겁한 짓을 가장 싫어한다. 오토바이 타기가 취미이며 잘난척을 잘하는 조금 건방진 열혈아이다.



레이 블랙번

빈민가에서 자라난 29세의 혼혈 황인종 남자로 원래는 소매치기에 금고털이 등 훔치는 일에 전문가이다. 특기는 역시 자물쇠 열기이며 농구를 즐겨한다. 친구를 좋아하고 가난을 싫어하는 어두운 구석이 있지만 정이 많은 캐릭터이다.

리치먼드 시노부

이가닌자의 후손이라는 것을 제외하고는 나이와 혈통 인종 모든 것이 베일에 가려져 있는 의문의 닌자. 정의를 사랑하고 불의를 참지 못하며 항상 복면을 하고 다니며 팀 대원들과도 가까이 하지 않는다. 던지기와 검법이 특기이며 항상 붉은 색의 옷을 즐겨 입는다.



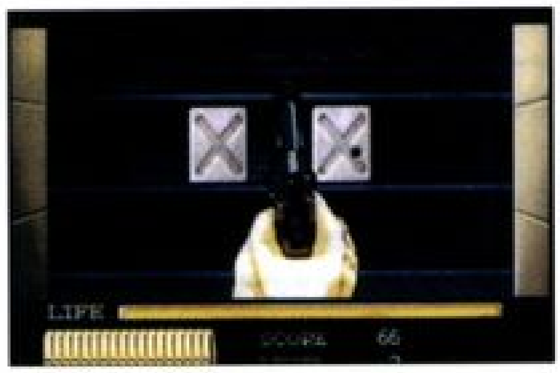
이 코너는 3DO얼라이브 소프트를 더욱 재미있게 즐기기 위한 다양한 게임의 비법과 힌트를 공개하는 코너입니다. 이번 호에는 「폴리스 너츠 파일로트 디스크」와 대히트작 「D의 식탁」 그리고 「테마파크」와 화려한 도마뱀의 액션을 즐길 수 있는 「객스」의 힌트를 공개합니다. 또한 독자 여러분들이 발견한 비법, 게임진행이 어려운 곳이 있으면 주저없이 「얼라이브 HINTS & TIPS」담당자 앞으로 엽서를 보내주세요.

폴리스 너츠 파일로트 디스크
탄의 장전수를 20발로 만든다

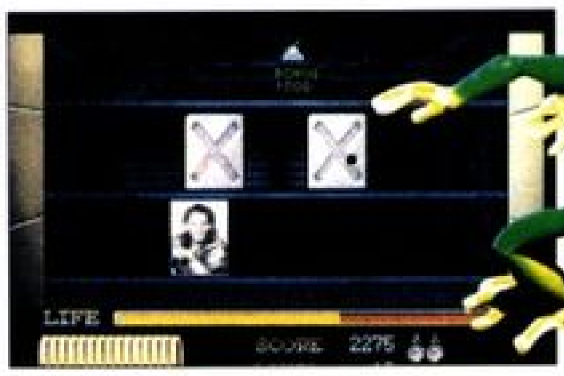
폴리스 너츠 본편의 흥미로움에 그다지 뒤지지 않는 파일로트 디스크의 사격모드에 관한 숨겨진 비법 2가지를 공개한다. 두가지 숨겨진 비법은 사격 모드 시 컴배트 모드에 사용할 수 있는 것. 컴배트 모드는 인물이 타게트로 등장하고 우물쭈물하고 있으면 맞는 것으로 처리되어 라이프가 줄어드는 실전훈련이다. 훈련에서의 자신의 탄환 장진수는 10발. 사격장의 중심에 놓여진 2장의 철판같은 것에 탄알을 90 - 100발 정도 쏴버리면 20발로 배가 된다. 그리고 장전수를 배가 시킨 후에 훈장이 늘어날 때마다 철판에 4발을 맞히면 UFO가 나타난다. UFO는 2종류가 있어서 하나는 「LIFE UF」 UFO이고 다른 하나는 「보너스 1,000」이라는 UFO이다. 「LIFE UF」 UFO는 말할 필요도 없이 라이프가 증가되고 「보너스 1,000」이라는 UFO를 맞히면 스코어가 1,000점이 가산된다.



이렇게 생긴 철판을 맞힌다. 좌우 어느 쪽도 관계없다



90 - 100발정도 맞히면 다시 로드될 때 사진과 같이 장전수가 20발이 된다



장진수를 늘리고 철판에 탄을 4발 적중시키면 UFO가 나타난다. 어느 것이 나타날까는 랜덤으로 결정된다



D의 식탁
디스크가 변할 때마다 세이브가 가능하다

세이브 기능이 없기 때문에 중간에서 부터 시작할 수 없었던 「D의 식탁」. 디스크 1에서부터 디스크 2로 이동할 때 일시적으로 데이터를 세이브할 수 있다. 이 때에는 전원을 끊어도 안전하며 메모리 유니트에도 보존할 수 있다. 화일 명은 "DsDinner"이다.



화면이 나타날 때 데이터 세이브가 가능하다. 디스크 2를 넣으면 데이터는 없어진다

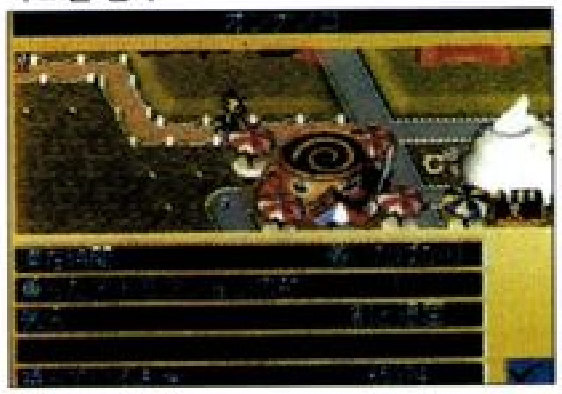


테마파크
유럽의 토지를 공짜로 얻을 수 있다!

맨처음 영국 공원을 크게 만든 후 매각해서 얻은 자금으로 새로운 토지를 산다. 여기에서 아무 것도 사지 않은 채로 세계지도 화면 오른 쪽 밑의 실행 아이콘에 맞춰서 A 버튼을 누르면 500만 엔 상당의 유럽 토지가 공짜로 얻어진다. 더구나 이곳의 손님은 모두 부자이기 때문에 가게에서의 판매 가격이 높아도 상품을 팔 수 있다.



기에서 토지를 사지 않은 채 실행 아이콘을 누르면 된다



유럽의 손님들은 모두 부자들이다. 영국과는 조금 다르다

객스
보너스 스테이지가 모두 모여 있는 곳

모든 월드를 돌았는데도 보너스 스테이지를 지나오지 않은 것이 행운이라고 여겨지는 정보가 입수되었다. 호러 월드의 처음 스테이지(CEMETARY)에 모든 보너스 스테이지가 모여 있는 곳이 발견되었다. 아래 사진의 장소에 있는 워프 존으로 들어가서 그 곳에서 한번더 워프 존으로 들어가면 보너스 스테이지가 모여있는 곳으로 갈 수 있다.

자세한 설명은 아래 사진을 참조하면서 실행해 보자. 한꺼번에 모아서 보너스 스테이지를 즐길 수 있는 기쁨을 누릴 수 있다.



호러 월드의 보너스 스테이지



벽을 따라서 앞으로 나가서 워프 존으로 들어 가서 맨 끝에 1UP이 있는 곳으로 뛰어 간다. 그 후 멀리 점프하고 상 키를 누르면 워프 존으로 들어갈 수 있다

아이스 브레이커

❶ 아이스 브레이커에서 오렌지색 삼각형을 맞히면 어떻게 되나?
❷ 아이스 브레이커에서 푸른색 삼각형을 없애는 방법은?
❸ 아이스 브레이커에서 붉은색 삼각형을 없애는 방법은?
❹ 아이스 브레이커에서 레벨수는 몇가지나 되는가?
❺ 아이스 브레이커에서 보라색 삼각형을 없애면 어떻게 되나?

폴리스 너츠

❶ 폴리스 너츠에서 사건의 단서가 되는 것은 무엇입니까?
❷ 폴리스 너츠에서 단서를 제공해 주는 우주복을 입은 나인스타스는 과연 누구일까요?
❸ 폴리스 너츠에 나오는 에드의 딸과 양자의 이름은?
❹ 폴리스 너츠에 나오는 프로즈너의 혈액은 무슨 색입니까?
❺ 폴리스 너츠에서 카렌과 조나단의 관계는 결국 무엇입니까?

시상 내용

1 등 : 1 명 3DO 얼라이브 게임기 1대
2 등 : 1 명 3DO 얼라이브 소프트 1개
3 등 : 1 명 3DO 얼라이브 벽시계 1개와 3DO 얼라이브 티셔츠
행운상 : 7 명 3DO 얼라이브 티셔츠

12월호 당첨자 명단

1 등 : 김경해/[redacted]
2 등 : 박효근/[redacted]
3 등 : 한충우/[redacted]
행운상 : 전대식/[redacted]
최진석/[redacted]
오재영/[redacted]
서영수/[redacted]
민경훈/[redacted]
이대희/[redacted]
김재민/[redacted]

지난호 정답

데드러스 인카운터
① 박일
② 멀티라이트
③ 10가지
④ 'A' 버튼
⑤ 알티미스호

객 스
① 검은색 계통
② 해골
③ 거북이
④ 천장의 추
⑤ 정상을 향해 올라간 후 돌로 보스를 맞춘다

인물 리포트-飯野賢治(켄지 이이노)



「D의 식탁」으로 화제를 불러 일으켰던 와프(주)의 대표로 널리 알려진 飯野賢治(켄지 이이노)씨는 게임 제작뿐만아니라 작곡 활동도 겸하고 있다. 현재 여러가지 소프트 개발에 참여중인 그는 하드를 선택해서 소프트를 제작하지 않고 어떤 유저에게 어필할까를 먼저 생각한 후에 하드를 선택한다고 한다. 컴퓨터 소프트 업계에 발을 디디게 된 동기는 십년전 프로그램 콘테스트에 추리물 어드벤처 게임으로 상을 받은 것이 계기가 되었다. 그후 소프트 개발회사를 시작해서 업무용에서 가정용까지 여러가지 게임을 제작해 오다가 '94년에 현재의 와프(주)를 설립했다.

새로운 하드가 점차로 발매되고 있는 지금의 상황은 유저들에게는 좋은 일이겠지만 제작자 측에서 보면 유저층을 고려하여 어떤 하드에 맞게 개발해야 할까를 고민하게 된다. 하지만 켄지 이이노씨는 개발 실이 각각의 하드에 맞게 필요하다는 문제는 있지만 점차로 통일되어 가는 추세에 있어 그다지 문제는 없다고 말하고 있다.

켄지 이이노씨의 장래의 목표는 TV 방송국과 비슷한 것이라고 말할 수 있다. 현재의 TV는 일방통행의 미디어지만 상호 정보교환이 가능한 미디어가 될 때 인터랙티브한 네트워크의 중심적인 역할을 하고 싶다고 밝히고 있다. 그는 이러한 통신 설비는 앞으로 10년정도 걸린다고 생각하기 때문에 그때까지는 한발한발 준비해가려는 계획을 가지고 있다고 한다.

Dr 얼라이브

3DO에 관한 전반적인 사항에 대해 궁금한 점이나 하고 싶은 말 또는 좋은 의견이 있으시면 언제든지 연락 주세요. 이 코너는 여러분의 궁금증을 시원히 풀어드리고 좋은 의견과 비평을 최대한 받아들이는 곳이니까요.

Q 안녕하세요? 저는 얼마전 3DO를 구입한 독자입니다. 다름이 아니라 쇼크 웨이브(SHOCK WAVE) 지구공습 2019에 대하여 문의하려 합니다.

각 미션을 진행하다가 5번 미션에 가서 더 이상 진행이 되지 않아서입니다. 5번 미션의 목표를 달성해도 항공모함과 연락이 두절되었다고 할 뿐 몇 번을 되풀이 해서 도전해도 같은 내용만 되풀이 되어 나오는데 해결 방안이 없습니까?

박명자/

A 각 미션에는 미션마다의 목표가 있습니다. 제가 보기에는 5번 미션의 목표를 모두 완수하시지 못한 것같군요. 5번 미션에는 레이더를 17개 모두 파괴해야 하며 케네디호에서 출발한 전투기는 한 대이상 파괴시키면 안됩니다. 더구나 케네디호를 공격해서는 안되며 포로수송선의 제일 앞부분에 가는 배만 격파시키고 그 뒤의 두 대는 격파시키면 안되며 하얀색 커다란 배는 파괴시키면 안되는 등 꽤 까다로운 미션입니다. 참고로 F-177기에는 비행중에 여러가지로 도움을 주는 인공지능 컴퓨터인 아이스가 내장되어 있습니다. 아이스는 각 미션의 목표를 정확히 알고 있으며 당신이 해야할 임무를 그때마다 자세하게 알려줍니다. 아이스가 알려주는 정보를 잘 기억하고 있으면 미션을 클리어하기가 한층 쉬워질 것입니다.

Q 안녕하세요?

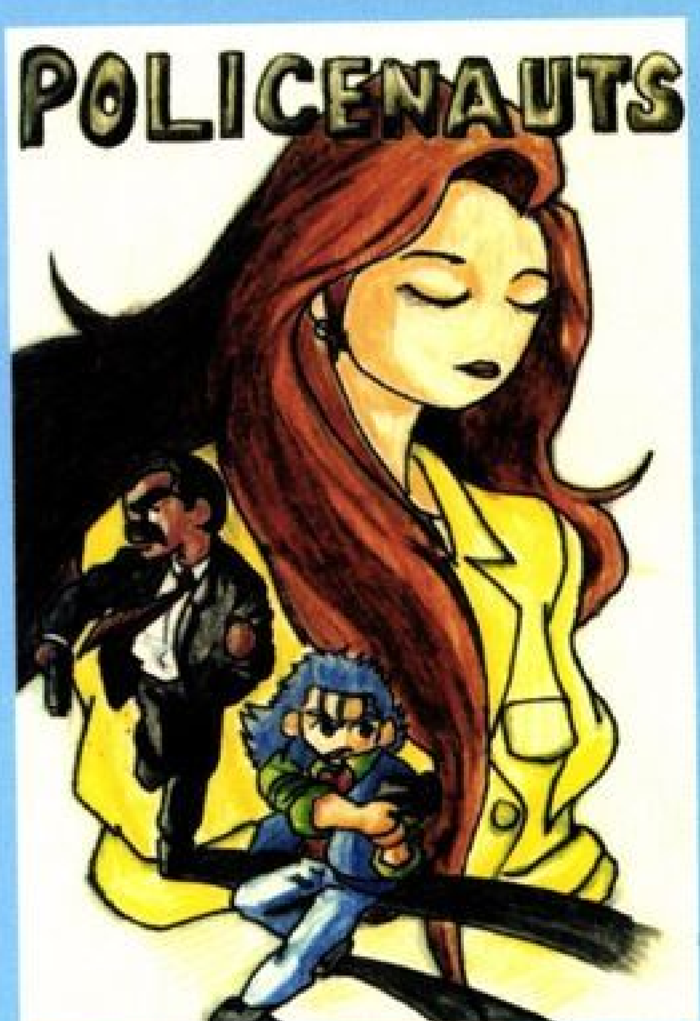
제일 이쁘고 제가 제일 좋아하는 이킹누나! 얼라이브 소프트 말인데요. 사실 골고루 여러가지 종류로 가지고 게임을 하고 싶지만 너무 비싸서 많이 사지도 못하고 제가 하고 싶은 종류도 많고 재미있는게 너무 많아 무엇을 골라 해야할 지 모르는 저는 안타깝게도 자금상 어렵게 하나만 골라야 한답니다. 가격좀 낮출 수 없나요?

장민석/

A 이킹 누나는 LG에 있지 않습니다. 그렇다고 게임 챔프에 있지도 않구요. 이제는 이인분이 맡아서 얼라이브를 만들고 있습니다. 그리고 편지를 보내실 때에는 LG로 보내지 마시고 게임챔프로 보내주세요. 얼라이브 소프트를 사기에는 지금이 가장 좋은 시기인 것 같군요. 왜냐하면 3DO 게임축구왕 선발대회 기념으로 45% 특별판매를 실시했고 3DO클럽 회원 1,000명 돌파기념 특별판매를 회원을 대상으로 하고 있으니까요. 문의처는 02-715-3131입니다. 좋은 소프트를 선택하려면 3DO 프라자에서 게임을 많이해 본 후에 결정하면 후회는 없을듯 합니다. 그리고 소프트 대여점도 생겨난다니까 그곳을 이용하는 것도 하나의 방법이겠죠?

얼라이브 갤러리

이번 호에는 독자 여러분들이 정성껏 그려주신 그림을 2작품 뽑아 얼라이브 티셔츠를 드립니다. 갤러리의 주제가 너무 한정되어 있으므로 다양하게 폴리스 너츠나 데드러스 인카운더, 객스 등의 캐릭터를 그려 주시면 우선적으로 뽑아 드리겠습니다.



노병훈/



박은미/


THE DAEDALUS ENCOUNTER™
3DO
■11월말 발매예정
■슈트랄(장르:어드벤쳐)
■펀앤게임(장르:페인팅,뮤직,스타일,게임)
■미스트(장르:어드벤쳐)
음성과 자막을 100% 한글로-
영화와 게임을 동시에 즐긴다!
인터랙티브 무비 게임 - 데드러스 인카운터
허리우드 스타들과 함께 영화속 주인공이 된다.
실감나는 3차원 가상현실 게임!
흥분의 연속, 격렬한 상황이 펼쳐진다!
영화와 PC게임의 장점만을 모아 탄생시킨
세계최초의 REAL 3DO 영상게임 데드러스 인카운터
치밀한 각본, 멋진 배우 그들이 만들어 내는
생생한 액션까지다양한 영화적 요소와 암호해독, 수색,
격렬한 전투 등의 게임적 요소를 결합시킨
가상현실 게임 - 데드러스 인카운터
이제 게임의 차원이 달라집니다.
데드러스 인카운터 발매 기념 퀴즈대잔치
■총 100분께 원하시는 3DO 타이틀을 드립니다.
케이시 일행이 성공적으로 게임을 끝내고 지구로 돌아갈 때 최종 생존자인
푸른색 에어리언은 케이시 일행에게 행운의 메시지를 전합니다.
그 메시지의 내용은 무엇일까요?
정확한 메시지의 내용을 응모엽서에 적어 아래의 주소로 보내 주시면
100분을 추첨해 원하시는 3DO타이틀을 보내 드립니다.
(※데드러스 인카운터 게임팩 안에 있는 응모엽서를 이용해 주세요)
●응모기간 : 12월10일 ~ 1월10일
●주소: 서울시 강남구 대치동 891번지 영동빌딩 16층 ㊦135-280
■LG전자 3DO 영업실 문의처: 02) 3459-5923~4
GoldStar 3DO
얼라이브
LG전자